NeoTOKYO 28
Naruto + Cosplay + Pokémon + Maison Ikkoku + Tokyo Babylon

SAYONARA ZETSUBOU SENSEI maluco e divertido como você jamais viu!

EXCLUSIVO!
100
páginas de muita informação

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Pokémon

Tudo sobre a 10ª Temporada!

ISSN 1809-1784
NÚMERO 0028
PREÇO R$ 6,90

Manhwas

O estilo de Ragnarok, Tarot Café, Chonchu, Warcraft e outros!

E Ainda!

- Aula de Mangá
- Aula de Japonês
- Fuyumi Souryou
- Cosplay

NARUTO

Um guia da **FASE INÉDITA** no Brasil!

CARROS COREANOS
VOCÊ AINDA VAI TER UM. DOSSIÊ COMPLETO
CAR AND DRIVER
GANHE ESTE PUNTO
SEGREDO: PICAPE VOLKSWAGEN | COMPETIÇÃO: O RAIO X DO STOCK CAR V8
PEGA DE FOGUETINHOS: IMPREZA WRX STI x GOLF R32 x LANCER EVO GSR
05
O PRIMEIRO CONFRONTO ENTRE O NOVO COROLLA E O CIVIC. VEJA COMO FOI O TESTE
Duelo na pista
AUDI R8
JETTA VARIANT
NISSAN 350Z
DODGE JOURNEY
JAGUAR E-TYPE
BUGATTI EB 110
TESTAMOS OS SEUS 8 CONCORRENTES. SAIBA QUAL É O M
CAR AND DRIVER
04

A emoção de dirigir todos os carros do mundo

Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.

NAS BANCAS
www.escala.com.br
(11) 3855-1000

EDITORA ESCALA

CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.

A NT é da Galera!

Fala pessoal, tudo certo? Como acontece todos os meses, temos um encontro marcado para ficarmos por dentro do que acontece no universo dos mangás, animês e cultura pop oriental. Esta NT está de arrasar, sempre escutando a opinião de vocês e tentando evoluir — afinal, quem acha que já faz o melhor fica alienado e não evolui, não é?

Mas vamos falar desta NT que está, como sempre, caprichada e cheia de matérias especiais. A série preferida da galera, Naruto, chega em nossas páginas com um superguia da nova fase, que no momento continua sendo dublada no Brasil. Os fãs de Pokémon (e aqueles que abandonaram a série devido à mesmice) podem comemorar, a 10ª temporada está de arrasar e com certeza trará muitos dos treinadores de volta!

A mangaká Fuyumi Souryou (de Mars), aparece numa matéria especial sobre um dos principais nomes do shoujo mangá. Maison Ikkoku, de Rumiko Takahashi, traz muita diversão para nossas páginas. Sem pensar muito, respondam: o que Tarot Café, Warcraft e Chonchu têm em comum? Todos são quadrinhos coreanos, os Manhwas, um gênero que vem conquistando o Brasil.

Claro que não ficamos "apenas" nisso. Há ainda nossas seções fixas e outras novidades. Não deixem de ler cada página da NT, comentar com os amigos e, claro, expressar sua opinião por cartas e e-mails!

Junior Mendes Fonseca – Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

ONE PIECE
Imagine um mundo em que a justiça perdeu o controle e os piratas são idolatrados por todos. Neste lugar, pirataria é um dos gêneros mais rentáveis e todos querem entrar na onda. Não, não estamos falando do Brasil, mas do mundo de One Piece. Tudo começa quando um garoto chamado Monkey D. Ruffy decide tornar-se o novo rei dos piratas... na **NT 27.**

NARUTO
Um dos grandes méritos da série Naruto é, sem dúvida, seus personagens. Alguns carismáticos, outros mais nervosos, alguns com passado sombrio... Diferentes, mas com uma coisa em comum: todos conseguem mexer com o telespectador, seja despertando ódio ou cumplicidade. Um guia com os principais personagens da série na **NT 27!**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Ninguém pode construir em teu lugar as pontes que precisarás passar, para atravessar o rio - ninguém, exceto tu." Nietzsche

NeoTOKYO

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Diagramação:** Henrique Ajala, Letícia Brum **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Evandro Toquette **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta **Redação:** René Ferri

Atenção: Ninguém está autorizado à se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 28, ISSN 1809-1784

DIBRA
NOVA ESCALA
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Natália Modesto de Paiva **Revisão:** Patrícia de Fátima Santos, Mariana Gois e Marcela Pereira

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Paulo Afonso Oliveira, Zélia Oliveira, Jairo Ivo, Rogério Marcondes, Cleber Oliveira, Pricilla Cordoba Thurler, Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643
atendimento@escala.com.br

EDIÇÕES ANTERIORES
Ao preço da última edição em banca
Tel. +55 (11) 3855-1000 Fax +55 (11) 3855-9643
atendimento@escala.com.br

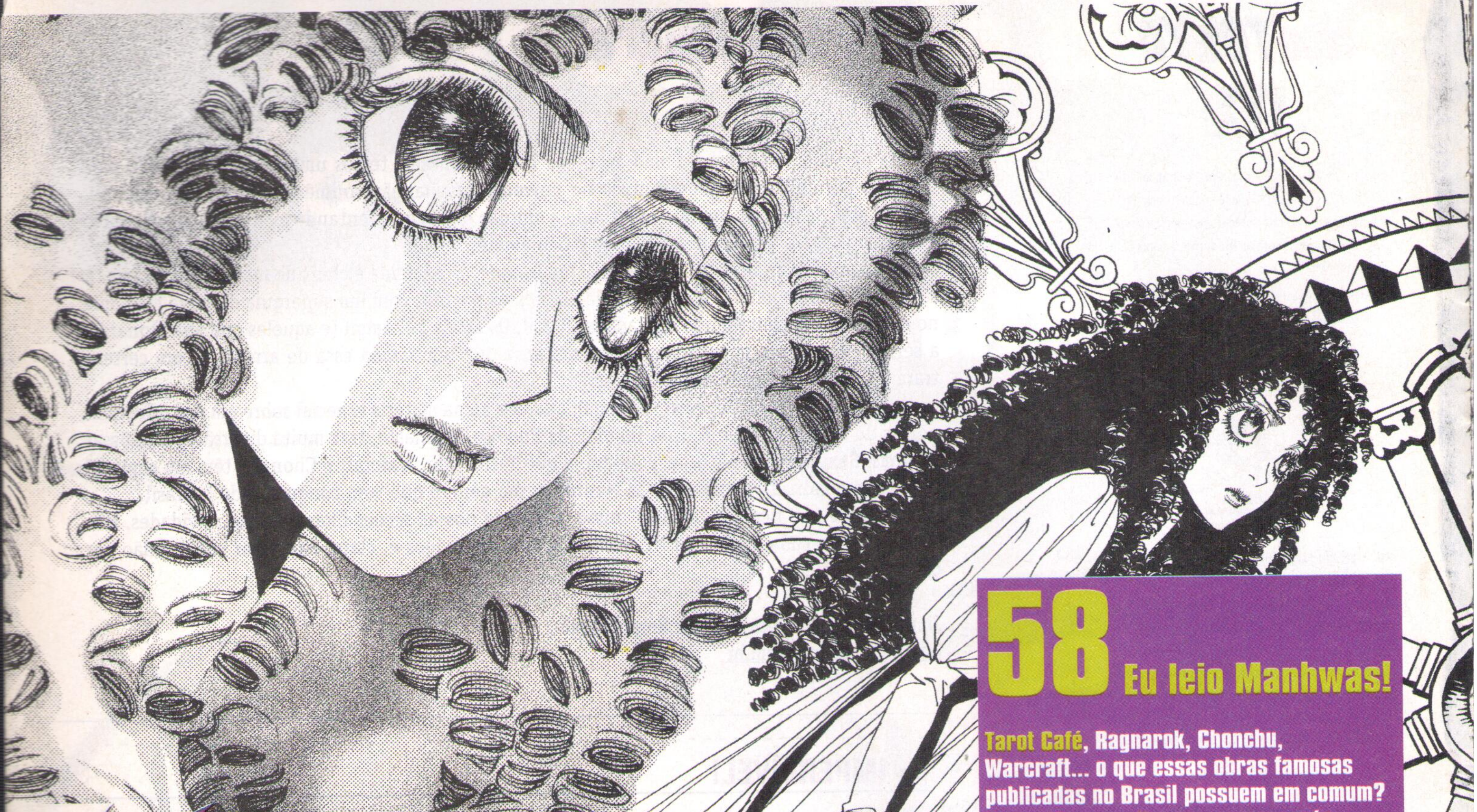
DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista Neo Tokyo é impressa com emissão zero de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

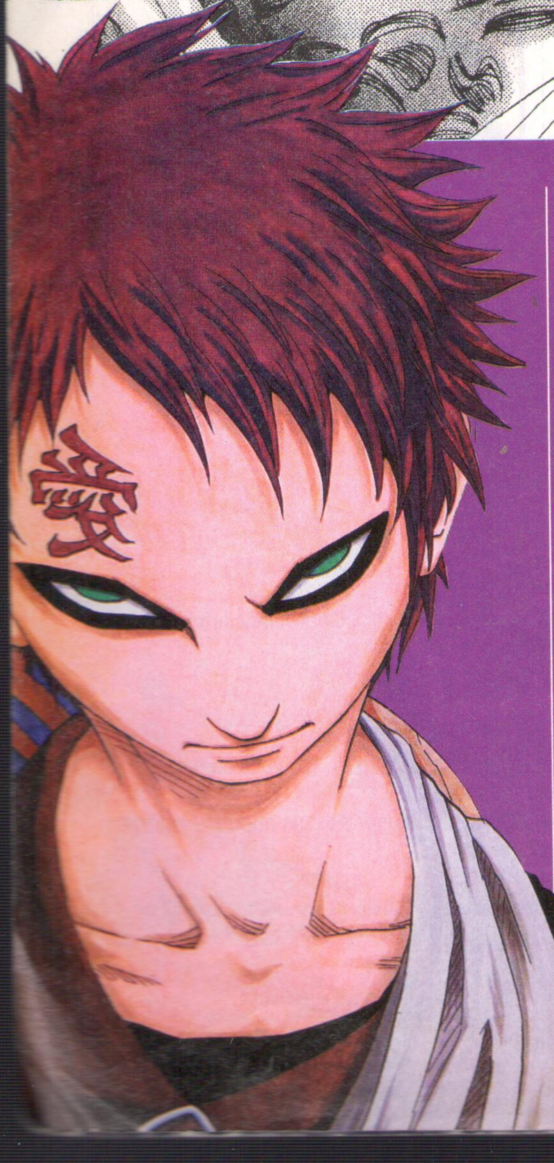
Nós temos uma ótima impressão do futuro

índice >>>>>>



58 Eu leio Manhwas!

Tarot Café, Ragnarok, Chonchu, Warcraft... o que essas obras famosas publicadas no Brasil possuem em comum? Todas têm semelhanças com mangás, mas apresentam pequenas "diferenças". Vamos conhecer um pouco mais sobre o mundo dos quadrinhos coreanos.



05 – Animê Pró Insider

O que é destaque no www.animepro.com.br.

16 - Naruto! Guia de Episódios - 3º Temporada

64 - Pokémon Ano 10 – Temos que pegar... De Novo?

Muitos podem não saber, mas Pokémon continua com força total no Japão. No Brasil, tivemos uma grande migração do público de Pokémon para outras séries, então, muitos acompanharam até a temporada Johto. Isso faz com que as pessoas pensem que a série continua naquele mesmo (e tedioso) estilo do "Ash conhece um novo Pokémon, a Equipe Rocket tenta roubá-lo e o herói os faz decolarem". Por incrível que pareça, a história teve uma grande mudança...

46 - Perfil de uma Mangaká: Fuyumi Souryou

A edição 11 trouxe uma resenha do mangá Mars, de Fuyumi Souryou, e agora, vamos falar da carreira da autora, uma mangaká de traço elegante, roteiros bem articulados e personagens marcantes.

42 - Maison Ikkoku: Diversão com Nome e Endereço!

Maison Ikkoku é um mangá de uma das mangakás mais bem sucedidas da história dos quadrinhos japoneses: Rumiko Takahashi. A obra foi publicada na revista Big Comic Spirits entre os anos de 1980 e 1987 e foi posteriormente compilada em 15 volumes tankohons. Maison é uma história simples e singela, que abusa de seus personagens, transformando-os em verdadeiros ícones, usando de situações e humor típico da autora da obra.

06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
38 – Tokyo Babylon
40 – Hoshi no Koe
56 - Change Guy
76 – Coleção
77 – Model Sheet
78 – Curiosidades
80 – Fan Gallery
81 – Ensino Básico NT
82 – Dublagem
83 – Play (Letra)
84 – Play
86 – Live Action
88 – Cosplay
92 – Fanfic/Conto
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Ronins

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

www. Anime Pró .com.br

Anime Pró *Insider*

NewPOP anuncia novidades e promete mais!

A NewPOP Editora completou um ano de atividades recentemente e para comemorar anunciou a aquisição de três novos títulos que ganharam muito destaque pelo mundo. Um deles, "Ark Angels", será lançado numa co-edição com a Lumus Editora, dando seqüência à parceria existente nos títulos de autoria da coreana Sang-Sun Park (de Tarot Café)

Além de "Ark Angels", a NewPOP Editora fechou acordo para editar mais dois mangás. "Estamos muito felizes com os novos mangás que adquirimos recentemente, ainda estamos estudando a melhor data para lançamento, mas podemos adiantar algumas coisas sobre cada um. Um trata-se de uma versão mangá de uma série de livros de grande sucesso em diversos países, e o outro, traz histórias de terror de tirar o fôlego que ocorrem num local muito conhecido e do nosso cotidiano. Em ambos os casos, além de um roteiro bem elaborado, a arte é fantástica e promete agradar a todos. Ah sim, um deles pode ganhar uma versão cinematográfica a qualquer momento" (risos) – diz Junior Fonseca, editor da NewPOP.

"Este ano devemos anunciar outros lançamentos, nossa grade ainda não está definida e muita coisa bacana vai pintar com o selo da NewPOP. O retorno que os leitores e a confiança em nossas decisões editoriais estão ajudando muito. Paralelamente, iremos rever nossa logística de distribuição que ainda é nosso ponto fraco, mas pouco a pouco isso será melhorado. A editora está se consolidando no mercado muito rápido, e isso nos anima muito" – completa Junior.

Ark Angels
Sang-Sun Park
1

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ
1º - Naruto
2º - Cavaleiros do Zodíaco
3º - Love Hina
4º - Death Note
5º - Bleach

MANGÁ
1º - Naruto
2º - Karekano
3º - Death Note
4º - Gantz
5º - Hunter X Hunter

Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

ASSINATURA DA NT

E aí galera da Neo Tokyo, eu também sou fanático por animês e gostaria de saber se a revista possui sistema de assinatura. Como posso fazer para ser assinante e quanto custa.

Matheus Gomes

Olá, Matheus tudo bem? Estamos muito contentes com interesse de vocês em relação à assinatura da revista NT. Infelizmente, ainda não existe o sistema para assinantes, mas os interessados podem entrar em contato direto com a editora Escala para mostrar o interesse nisso. Por enquanto, você pode conseguir todas as edições anteriores da revista pela loja virtual www.escala.com.br

MÚSICA COREANA

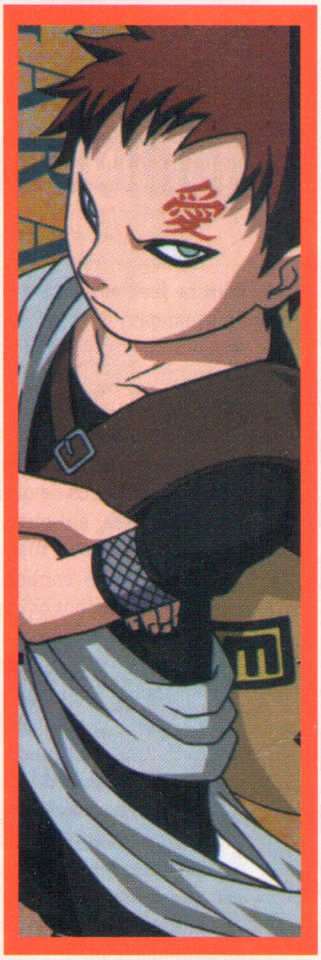
Oi, Junior queria dizer que gostei muito das reportagens sobre o cantor coreano Se7en, e sobre a banda coreana The TRAX. Queria pedir que continuassem com as reportagens sobre bandas e cantores da Coréia e sugerir que fizessem uma reportagem com as bandas Super Junior e Dong Bang Shin Ki. Se possível, que divulgassem os sites brasileiros das bandas. Obrigada pela atenção e desculpe a invasão!

Haruka Tenoh

Oi, Haruka tudo bem? Bacana que você tenha gostado das matérias, pode deixar que sempre teremos um espaço para falar de artistas não apenas japoneses como de outros países que fazem tanto sucesso. Não conhecia essa banda Super Junior, gostei do nome dela, risos. A seguir, os links que você pediu para serem divulgados OK? Até a próxima - Super Junior (www.superjuniorbrasil.org), DBSK (www.tvxqbrasil.org), The TRAX (www.thetraxbrasil.org) e o link do Fórum (www.k-utopia.net).

PEDIDOS E MAIS PEDIDOS!

1- Gostaria de pedir que vocês fizessem mais matérias sobre Naruto esse desenho incrível, meu personagem preferido é o Gaara e queria também uma matéria especial sobre ele. 2- Gostaria de saber sobre os próximos concursos de cosplayers de 2008 em São Paulo, pois estou animadíssima pra ir a um. Meu último pedido é que vocês me ajudem, citando as lojas especializadas em mangás, animês, fantasias etc. Vou parabenizá-los pelas matérias demais que vocês fazem, estão cada vez melhores. Boa sorte e que vocês continuem agradando a todos os fãs (como eu!!!).



Laura Ferrel

Oi Laura, isso que é ser direta né? Risos. Vamos às suas respostas, então: 1 – Pode deixar que como explicamos em outras edições, Naruto atualmente é um dos maiores destaques na TB brasileira e em função disso, o número de fãs do ninja com roupas nada discretas é enorme, e a demanda de matérias também cresceu bastante. 2 – Com a popularidade do animê e mangá, há eventos em todas as cidades do país, todos os meses. Fique antenada na internet para saber qual a próxima "festa" que haverá por aqui. Uma dica de site é www.animepro.com.br que sempre divulga os eventos. 3 – Você encontra lojas especializadas principalmente no bairro da Liberdade, em São Paulo. Estamos até preparando uma matéria sobre isso, fique de olho. Obrigado por sua mensagem de carinho, viu! A NT é sempre pra vocês.

Attack
Positive Bass

E AÍ GALERA DA NT

Meu nome é Walquiria, tenho 18 anos e sou fã da revista desde a sua primeira edição. Eu e minha irmã Carina compramos a NT desde o seu lançamento e queria dar os parabéns pelo excelente material que produzem. Adoro as matérias a respeito de séries que não são tão famosas entre os fãs, que em geral só curtem Naruto ou Bleach, como foi o caso de Boku no Kanojo no XXX, Replay, Anastacia Club, Antologia dos Quadrinhos, Angel Sanctuary entre outras mais. Mas como toda fã que se preze, queria fazer uns pedidos: a revista

僕と彼女の×××
ぼくとかのじょのペケ3つ
森永あい
Ai Morinaga
1

poderia publicar uma lista com os mangás que estão sendo lançados, junto com os nomes das editoras e, se possível, os preços. Seria de grande ajuda para pessoas que como eu moram em cidades onde tudo, realmente tudo, demora a chegar, isso quando chega! Queria pedir uma matéria sobre Mushi-uta, Zombie Loan, Yakitate Japan e Trinity Blood. Espero que não tenha pedido demais, um grande beijo da sua fã número 1 e espero poder mandar meu desenho para vocês logo.

Walquiria

Fala, Walquiria tudo bem com você? Antes de tudo, muito obrigado por sua mensagem, um grande beijo para você e sua irmã, tá? Já que você se intitula fã número 1, quero ver mais sua participação aqui na NT, risos. Bom, falando um pouco sobre seus comentários, isso acho bacana destacar sempre na NT: apesar das capas atualmente serem sempre animês mais famosos, o espaço para matérias e materiais desconhecidos continua muito grande aqui na NT. Sobre as matérias que você pediu, algumas já estão quase prontas, viu? Ah, sim, a listagem de mangás é algo interessante, só temos de pensar numa forma de não deixar a revista datada e a informação "furada", pois no mercado de mangás, às vezes ocorre o anúncio de uma coisa e ele nem chega a ser lançado, risos.

COSPLAY

Olá! Meu nome é Lyriel, sou uma leitora e aprecio muito a revista Neo Tokyo. Sou também cosplayer há muitos anos. Participei do primeiro concurso de cosplay no Brasil, eu e meu marido, e tenho mais de 15 cosplayers realizados. Estou mandando o link do meu fotolog com meus cosplayers, caso vocês apreciem para divulgação em alguma matéria. Seria uma honra para mim aparecer numa revista da qual sou leitora! Espero que gostem!

Lyrie

Oi Lyrie, tudo bem? Acho muito bacana essa diversidade de leitores que a NT consegue atingir, temos crianças que estão aprendendo agora a curtir animês e mangás (e que, muitas vezes, nem sabem que se tratam de produtos feitos no Japão) como a galera mais experiente, feito você e seu marido. Muito legal mesmo! Seu pedido é uma ordem, os links para o pessoal curtir os cosplayers são: www.fotolog.com/ranjiku e www.cosplay.com/member/59306/.

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Friends 2008
São Paulo - SP
12, 13, 17, 18, 19 e 20 de Julho de 2008
www.animefriends.com.br/

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

QUEREM SE CORRESPONDER:

Realmente, vocês são nota dez. Sou do Maranhão e posso dizer que tem muita gente que gosta de mangá por aqui. Eu sou fanzineira e em breve vou mandar um fanzine pra vocês. Espero que gostem. Bom, como nunca vi nenhum recado de ninguém do meu estado, gostaria que postassem o meu. Também quero me corresponder com outros leitores e mostrar que meu estado também entende do assunto. O meu email é maricea_abreu@hotmail.com e meu endereço: R. Jesus Gomes, 18 – Jordoa - CEP: 65000-000 - São Luis - MA

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos enderecos!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

ASSINATURA DA NT

E aí galera da Neo Tokyo, eu também sou fanático por animês e gostaria de saber se a revista possui sistema de assinatura. Como posso fazer para ser assinante e quanto custa.
Matheus Gomes

Olá, Matheus tudo bem? Estamos muito contentes com interesse de vocês em relação à assinatura da revista NT. Infelizmente, ainda não existe o sistema para assinantes, mas os interessados podem entrar em contato direto com a editora Escala para mostrar o interesse nisso. Por enquanto, você pode conseguir todas as edições anteriores da revista pela loja virtual www.escala.com.br

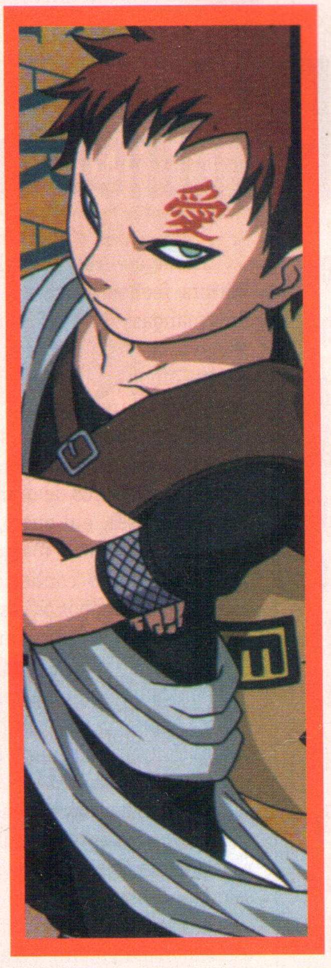
MÚSICA COREANA

Oi, Junior queria dizer que gostei muito das reportagens sobre o cantor coreano Se7en, e sobre a banda coreana The TRAX. Queria pedir que continuassem com as reportagens sobre bandas e cantores da Coréia e sugerir que fizessem uma reportagem com as bandas Super Junior e Dong Bang Shin Ki. Se possível, que divulgassem os sites brasileiros das bandas. Obrigada pela atenção e desculpe a invasão!
Haruka Tenoh

Oi, Haruka tudo bem? Bacana que você tenha gostado das matérias, pode deixar que sempre teremos um espaço para falar de artistas não apenas japoneses como de outros países que fazem tanto sucesso. Não conhecia essa banda Super Junior, gostei do nome dela, risos. A seguir, os links que você pediu para serem divulgados OK? Até a próxima - Super Junior (www.superjuniorbrasil.org), DBSK (www.tvxqbrasil.org), The TRAX (www.thetraxbrasil.org) e o link do Fórum (www.k-utopia.net).

PEDIDOS E MAIS PEDIDOS!

1- Gostaria de pedir que vocês fizessem mais matérias sobre Naruto esse desenho incrível, meu personagem preferido é o Gaara e queria também uma matéria especial sobre ele. 2- Gostaria de saber sobre os próximos concursos de cosplayers de 2008 em São Paulo, pois estou animadíssima pra ir a um. Meu último pedido é que vocês me ajudem, citando as lojas especializadas em mangás, animês, fantasias etc. Vou parabenizá-los pelas matérias demais que vocês fazem, estão cada vez melhores. Boa sorte e que vocês continuem agradando a todos os fãs (como eu!!!).
Laura Ferrel

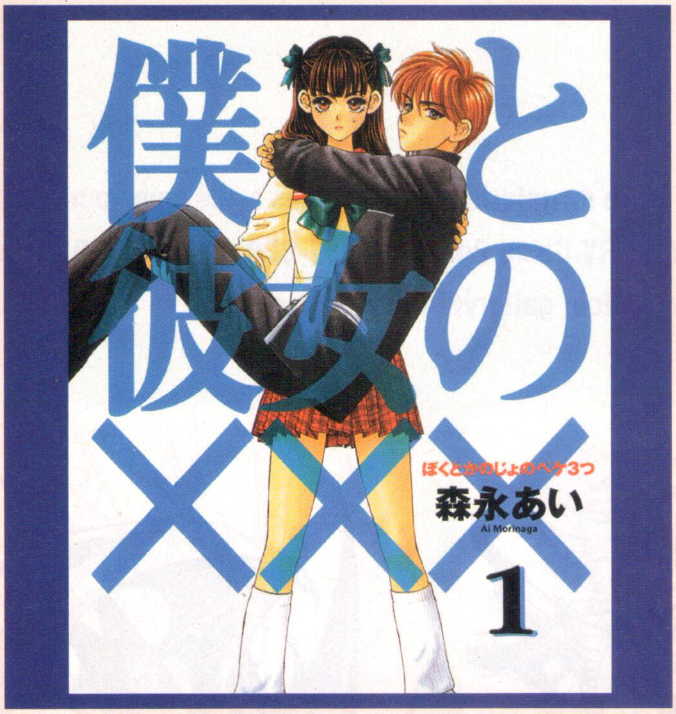


Oi Laura, isso que é ser direta né? Risos. Vamos às suas respostas, então: 1 – Pode deixar que como explicamos em outras edições, Naruto atualmente é um dos maiores destaques na TB brasileira e em função disso, o número de fãs do ninja com roupas nada discretas é enorme, e a demanda de matérias também cresceu bastante. 2 – Com a popularidade do animê e mangá, há eventos em todas as cidades do país, todos os meses. Fique antenada na internet para saber qual a próxima "festa" que haverá por aqui. Uma dica de site é www.animepro.com.br que sempre divulga os eventos. 3 – Você encontra lojas especializadas principalmente no bairro da Liberdade, em São Paulo. Estamos até preparando uma matéria sobre isso, fique de olho. Obrigado por sua mensagem de carinho, viu! A NT é sempre pra vocês.

Attack
Position Bass

E AÍ GALERA DA NT

Meu nome é Walquiria, tenho 18 anos e sou fã da revista desde a sua primeira edição. Eu e minha irmã Carina compramos a NT desde o seu lançamento e queria dar os parabéns pelo excelente material que produzem. Adoro as matérias a respeito de séries que não são tão famosas entre os fãs, que em geral só curtem Naruto ou Bleach, como foi o caso de Boku no Kanojo no XXX, Replay, Anastacia Club, Antologia dos Quadrinhos, Angel Sanctuary entre outras mais. Mas como toda fã que se preze, queria fazer uns pedidos: a revista


僕と彼女の×××
ぼくとかのじょのペケ3つ
森永あい
Ai Morinaga
1

poderia publicar uma lista com os mangás que estão sendo lançados, junto com os nomes das editoras e, se possível, os preços. Seria de grande ajuda para pessoas que como eu moram em cidades onde tudo, realmente tudo, demora a chegar, isso quando chega! Queria pedir uma matéria sobre Mushi-uta, Zombie Loan, Yakitate Japan e Trinity Blood. Espero que não tenha pedido demais, um grande beijo da sua fã número 1 e espero poder mandar meu desenho para vocês logo.

Walquiria

Fala, Walquiria tudo bem com você? Antes de tudo, muito obrigado por sua mensagem, um grande beijo para você e sua irmã, tá? Já que você se intitula fã número 1, quero ver mais sua participação aqui na NT, risos. Bom, falando um pouco sobre seus comentários, isso acho bacana destacar sempre na NT: apesar das capas atualmente serem sempre animês mais famosos, o espaço para matérias e materiais desconhecidos continua muito grande aqui na NT. Sobre as matérias que você pediu, algumas já estão quase prontas, viu? Ah, sim, a listagem de mangás é algo interessante, só temos de pensar numa forma de não deixar a revista datada e a informação "furada", pois no mercado de mangás, às vezes ocorre o anúncio de uma coisa e ele nem chega a ser lançado, risos.

COSPLAY

Olá! Meu nome é Lyriel, sou uma leitora e aprecio muito a revista Neo Tokyo. Sou também cosplayer há muitos anos. Participei do primeiro concurso de cosplay no Brasil, eu e meu marido, e tenho mais de 15 cosplayers realizados. Estou mandando o link do meu fotolog com meus cosplayers, caso vocês apreciem para divulgação em alguma matéria. Seria uma honra para mim aparecer numa revista da qual sou leitora! Espero que gostem!

Lyrie

Oi Lyrie, tudo bem? Acho muito bacana essa diversidade de leitores que a NT consegue atingir, temos crianças que estão aprendendo agora a curtir animês e mangás (e que, muitas vezes, nem sabem que se tratam de produtos feitos no Japão) como a galera mais experiente, feito você e seu marido. Muito legal mesmo! Seu pedido é uma ordem, os links para o pessoal curtir os cosplayers são: www.fotolog.com/ranjiku e www.cosplay.com/member/59306/.

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Friends 2008
São Paulo - SP
12, 13, 17, 18, 19 e 20 de Julho de 2008
www.animefriends.com.br/

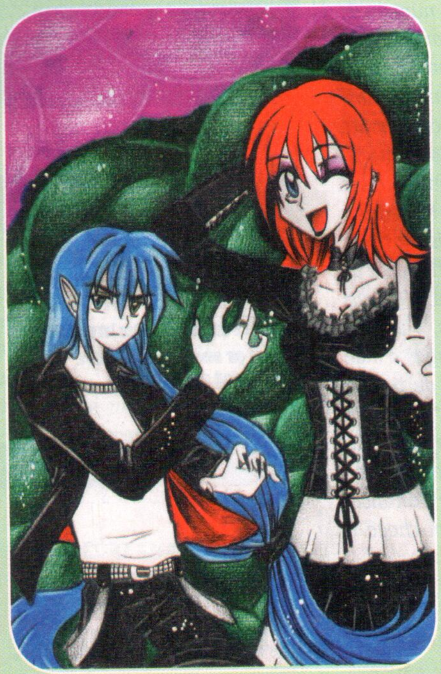
No Orkut!

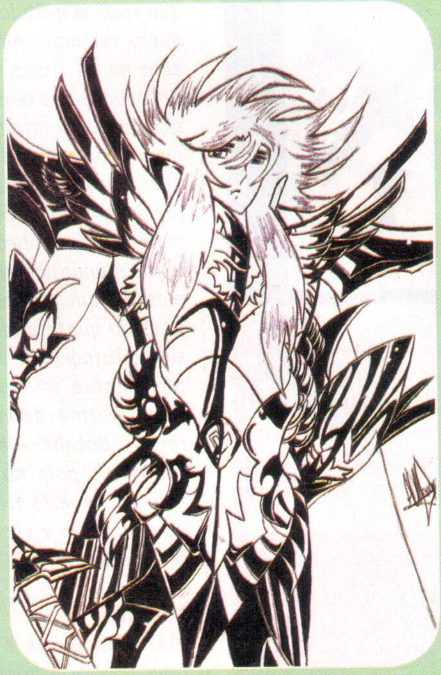
Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

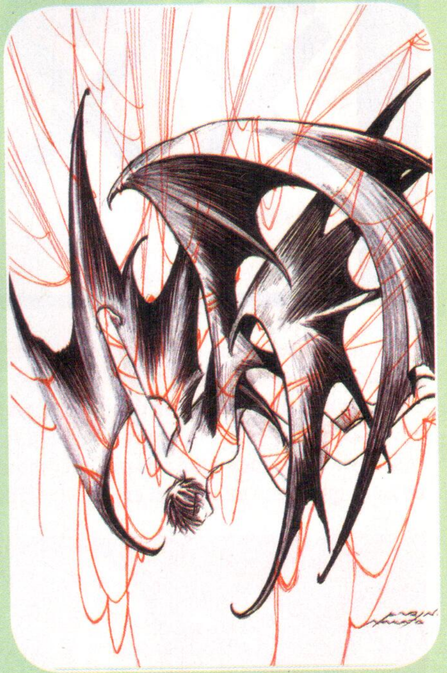
QUEREM SE CORRESPONDER:

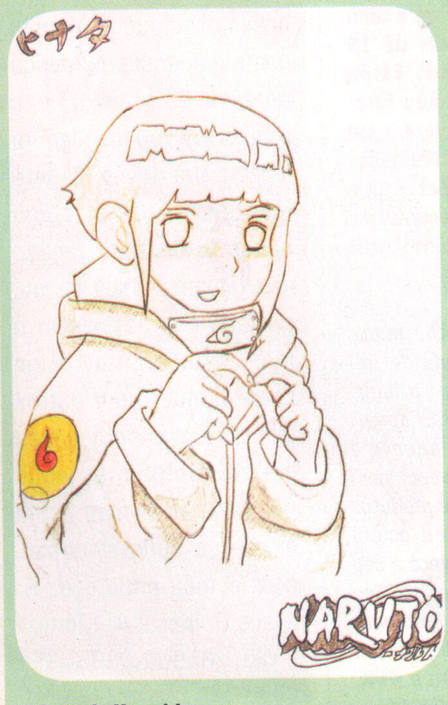
Realmente, vocês são nota dez. Sou do Maranhão e posso dizer que tem muita gente que gosta de mangá por aqui. Eu sou fanzineira e em breve vou mandar um fanzine pra vocês. Espero que gostem. Bom, como nunca vi nenhum recado de ninguém do meu estado, gostaria que postassem o meu. Também quero me corresponder com outros leitores e mostrar que meu estado também entende do assunto. O meu email é maricea_abreu@hotmail.com e meu endereço: R. Jesus Gomes, 18 – Jordoa - CEP: 65000-000 - São Luis - MA

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .

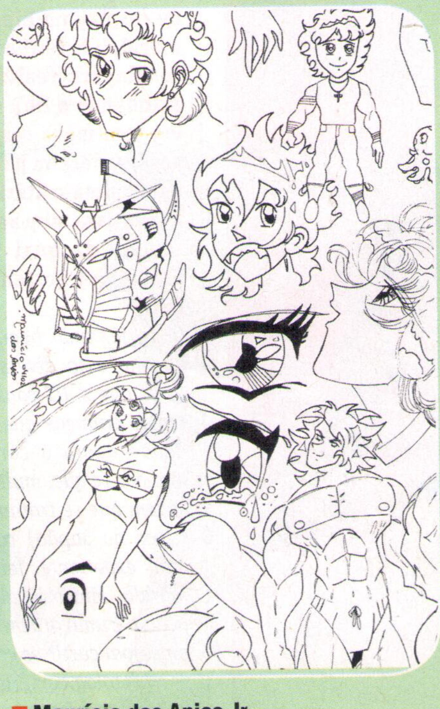

Carla Nardi

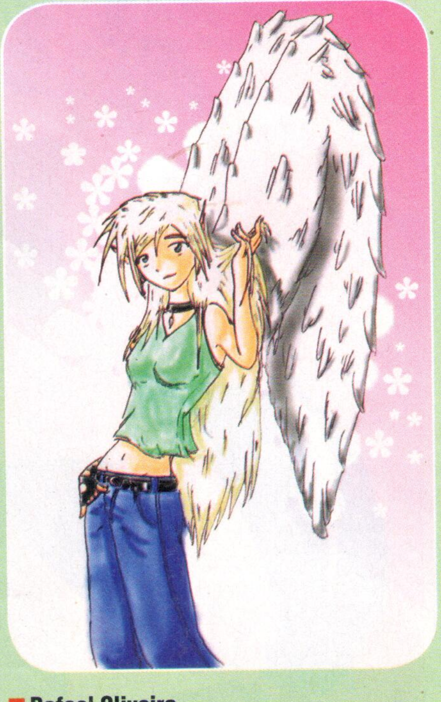

Andréa de Oliveira Marques


Karina Nakata

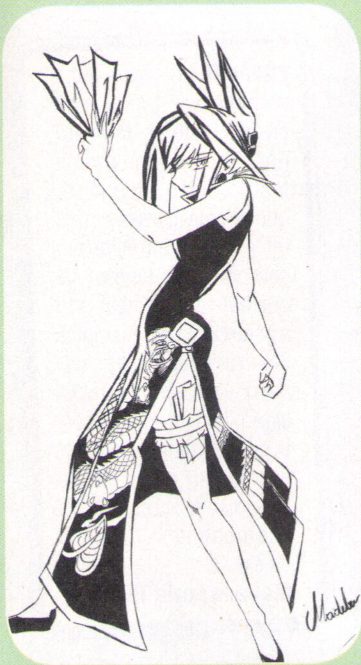


Beatriz Kanehira

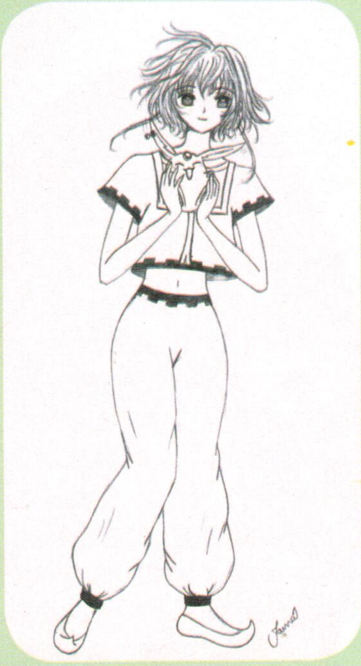

Maurício dos Anjos Jr


Rafael Oliveira

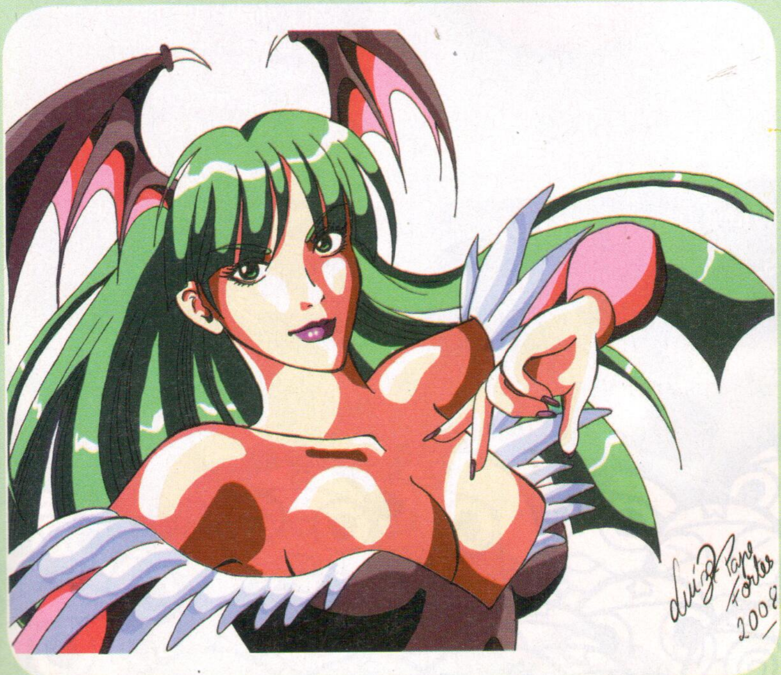
Fan Gall



Alef da Silva

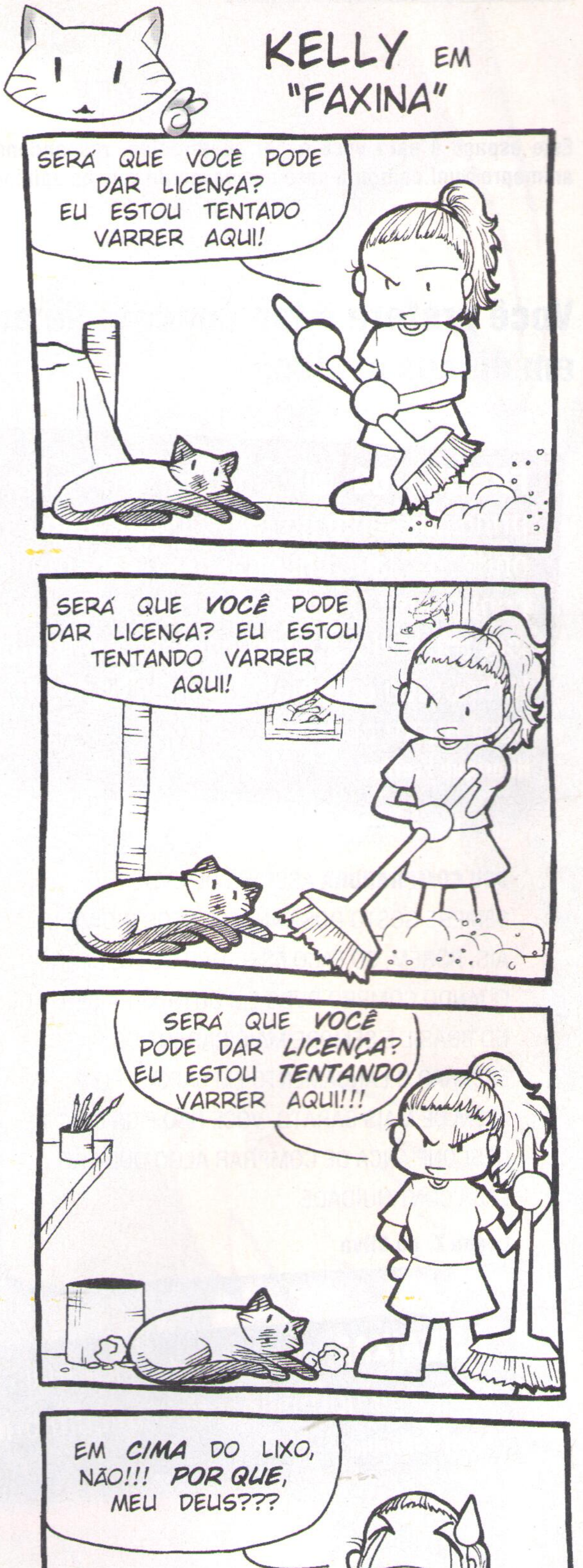


Taina Maira Monteiro da Silva



Luiza Pape Fontes 2008

Luiza Pape



KELLY EM "FAXINA"
SERÁ QUE VOCÊ PODE DAR LICENÇA? EU ESTOU TENTADO VARRER AQUI!
SERÁ QUE VOCÊ PODE DAR LICENÇA? EU ESTOU TENTANDO VARRER AQUI!
SERÁ QUE VOCÊ PODE DAR LICENÇA? EU ESTOU TENTANDO VARRER AQUI!!!
EM CIMA DO LIXO, NÃO!!! POR QUE, MEU DEUS???
MIAU?
G. PIZZATTO...05

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você se prende a gêneros (shonen, shoujo, gekigá) para comprar seus mangás?

>> **FÓRUM:** www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Você prefere o lançamento de animês em box ou em discos avulsos?

PREFIRO OS lançamentos em boxes, principalmente no mercado de animês, onde os lançamentos não são muito confiáveis. O lançamento com as caixas trazendo a série completa ou uma temporada completa dá mais confiança para quem compra.
Henrique Freitas

HOJE EM DIA não vale a pena comprar DVD nenhum de animê. Veja o exemplo da Focus Filmes, lançando um monte de série e deixando os compradores sem o final de todas elas. Vou boicotar o lançamento de Akira, só comprarei quando eles terminarem os outros DVDs e acho que os fãs tinham de fazer o mesmo.
José Luiz Lima

PREFIRO os lançamentos sempre em boxes por diversos fatores. Primeiro porque fica um pouco mais barato; segundo, que é uma garantia para ter a série completa em sua prateleira (apesar de que hoje em dia nem isso é garantido, vide exemplos como a Focus Filmes); terceiro: você sempre ganha algum item de colecioção, o que é muito bacana e, por último, o fato de, na maioria das vezes, a caixa acompanhar um disco de extras.
Mariana Luzia Torres

SOU COMPRADORA ASSÍDUA DE DVDS E SEMPRE GOSTO DOS LANÇAMENTOS INDIVIDUAIS, PORÉM, SÓ FAÇO ESSE TIPO DE ESCOLHA QUANDO COMPRO DVDS EM OUTROS PAÍSES. NO BRASIL É SEMPRE MAIS GARANTIDO ESPERAR O LANÇAMENTO EM CAIXAS, POIS ALÉM DE MAIS BARATO, VOCÊ NÃO FICA COM A DESCONFIANÇA DE COMPRAR ALGO QUE NÃO TERÁ CONTINUIDADE.
Luana Z. da Silva

PENSANDO somente em nós, otakus, o lançamento em caixas completas é o meu preferido, porque assim você tem a oportunidade de ter sua coleção completa de uma única vez, com direito a caixa colecionável e alguns brindes. Pode ser frescura para alguns, mas para nós otakus que adoramos colecionar um monte de coisa, isso faz a diferença.
Luciano T. Freitas

AS CAIXAS, com certeza. Fica mais bacana e barato para colecionar, e normalmente vêm com brindes.
Luan Coutinho

NARUTO

Guia de Episódios

3º Temporada

Por Matheus Peçanha

Episódios inéditos de Naruto irão estrear em breve na televisão brasileira, e por este motivo preparamos um guia com os episódios das novas temporadas para que você não se perca em meio a tanta aventura! Nesta edição você confere o guia de episódios da terceira temporada, e na próxima edição, os episódios da quarta temporada.

A terceira temporada de Naruto foi exibida no Japão de 8 de outubro de 2003 até 7 de abril de 2004. Como as outras temporadas, ela possui 26 episódios, e narra principalmente o começo da invasão de Konoha, abordando ainda as finais do exame Chunin. Confira!

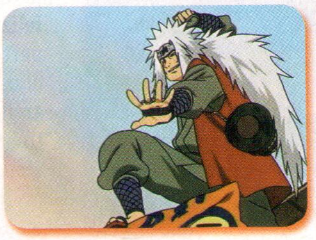
Títulos Não-Confirmados

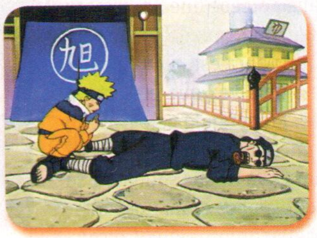
Como ainda não ocorreu o lançamento desta temporada no Brasil, nem a divulgação dos nomes oficiais dos episódios, neste guia optamos por apresentar uma tradução literal dos títulos originais em japonês. Caso haja alguma diferença entre os títulos, ela será mínima e quando a série for exibida você mal irá perceber.

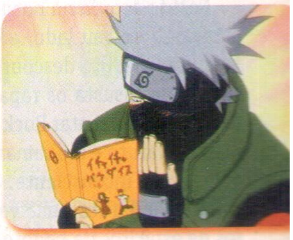
3ª TEMPORADA (53 ~ 78)

Episódio 53 Chegando logo! O Sannin Pervertido entra!

Depois, que Jiraiya acaba por nocautear Ebisu, deixando Naruto sem seu tutor, o velho Sannin decide treinar o pequeno ninja. Enquanto assiste ao treino do ninja, Jiraiya percebe que aquele se tratava do garoto com a alma da raposa de nove caudas. Após retirar o selo que Orochimaru pusera em Naruto, Jiraiya lhe explica sobre seus dois tipos de chakras, aquele normal e o chakra da Raposa Demônio, que poderia vir a ser muito útil futuramente.

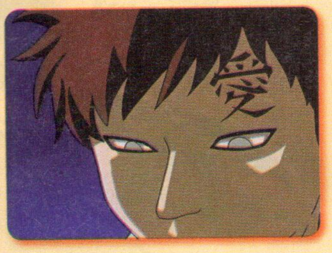


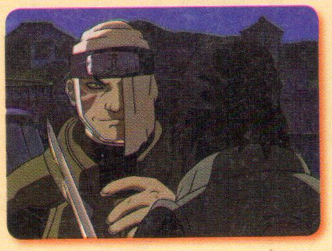




Episódio 54 Diretamente ensinada pelo Sannin Pervertido! É a técnica de invocação!

Dentro da Vila da Folha, Dosu prepara uma emboscada para tentar matar Gaara; o ninja não imagina, porém, o grande poderio do guerreiro da Vila da Areia, e é assassinado por Gaara. De longe, Baki e Kabuto observam a cena e trocam informações sobre o plano de invasão de Konoha, que estava prestes a acontecer. Hayate Gekko, o ninja responsável pelas preliminares da terceira fase do exame Chunin ouve a conversa dos dois e é assassinado cruelmente. No outro dia, Naruto continua seu treinamento com Jiraiya, dessa vez tentando aprender a técnica de invocação dos sapos, uma das características que Jiraiya tentava transmitir ao jovem ninja. Porém, Naruto não consegue invocar nada além de um pequeno sapo, se comparado ao verdadeiro poderio daquela técnica.

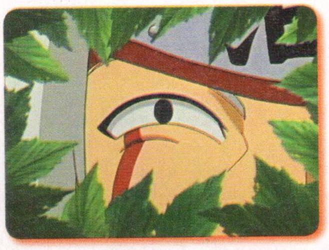




Episódio 55

Sentimentos dolorosos! A flor única com um desejo nela

Sakura decide ir ao hospital visitar seu amigo Sasuke, mas chegando lá ela percebe que Sasuke havia fugido. Ainda no hospital, Sakura visita Rock Lee e fica frustrada com o que acontecera com o garoto — e como aquilo poderia acabar com seu sonho de se tornar um grande ninja. Mesmo muito machucado, Lee continua a treinar apenas com seus membros que não haviam sido danificados. Observando aquilo, Sakura fica sentimental e Lee acaba desmaiando de cansaço. Enquanto isso, Naruto continuava treinando sua técnica de invocação, mas sem sucesso.



Episódio 56 Viver ou morrer!? Arriscando a vida de uma pessoa para dominar a técnica!

Ao perceber que o treinamento não mostrava resultado, Jiraiya decide tomar atitudes drásticas para que Naruto conseguisse usar de forma correta sua técnica de invocação. Sabendo que Naruto só conseguia liberar seu chakra da raposa demônio em situações de vida ou morte, o velho ninja joga o garoto em um abismo, em uma tentativa forçada para que ele libere seu poder. Naruto entra em seu subconsciente e conversa com a alma da raposa que estava trancafiada dentro de si. O demônio acaba ajudando Naruto, liberando seu poder nele e fazendo com que o grande sapo-rei Gamabunta fosse invocado, salvando a vida do garoto.

Episódio 57

Ele vôou! Ele pulou! Ele mergulhou! O Sapo Chefe entra!!

O poderoso sapo invocado por Naruto estava furioso de ter sido invocado sem nenhum motivo aparente, e não conseguia acreditar que aquele pirralho tinha feito. Tentando demonstrar seu verdadeiro valor, Naruto o desafia para que ele tente retirá-lo de cima de sua cabeça. Gamabunta tenta de todas as formas fazer com que o garoto saia dali, mas não consegue. Dessa maneira, um Naruto exausto acaba por conquistar a confiança do poderoso sapo rabugento, que leva o garoto ao hospital para descansar.

Episódio 58 A mão má se aproxima! O quarto de hospital é o alvo

Naruto acorda no hospital e percebe que Shikamaru estava ali do seu lado, e que tinha trazido uma cesta de frutas. Naruto descobre que Gaara estava no hospital, o que assusta os rapazes, uma vez que ele estava determinado a matar Rock Lee. Procurando pelo rival no prédio, Naruto e Shikamaru encontram Gaara prestes a golpear Lee inconsciente. Gaara fala de sua solidão, e se compara a Naruto, uma vez que ambos eram hospedeiros de espíritos de poderosos demônios, o que causava medo nas pessoas a sua volta. Quando o ninja da areia se prepara para matar Naruto e Shikamaru, Might Guy, o líder de Rock Lee surge e pára o inimigo.

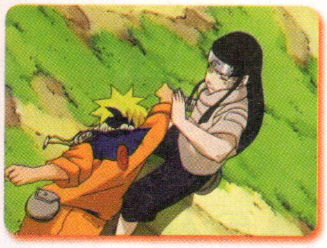
Episódio 59 Mais furioso! Mais seletivo! Mais poderoso! A seleção final começa!

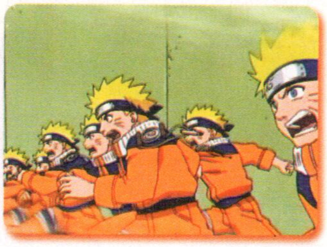
Finalmente chega o dia das finais, e Naruto se prepara para ir ao estádio. No meio do caminho ele se encontra com Hinata. A apaixonada amiga lhe diz frases de apoio, o que deixa o jovem ninja profundamente feliz. Naruto se despede de Hinata e quando chegava perto da arena, ele se encontra com Konohamaru que lhe mostra dezenas de atalhos para chegar até a arena. A cada atalho que os dois tomavam eles se perdiam mais ainda e o tempo passava. Quase no tempo máximo permitido para a entrada dos concorrentes, Naruto finalmente chega à arena e se prepara para o torneio que começaria ali.

Episódio 60

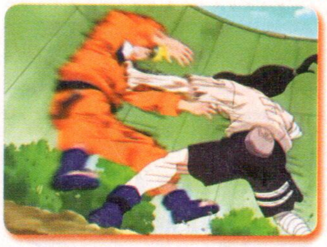
Byakugan vs Kage Bunshin! Eu vou definitivamente vencer!!

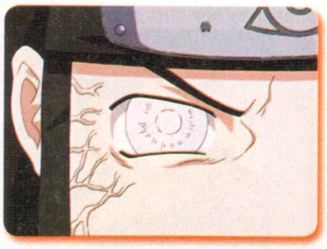
A primeira batalha a acontecer é entre Naruto e Neji Hyuga, ninja este que o garoto tinha prometido há um mês atrás derrotar e vingar pelo sangue e nome de sua grande amiga Hinata. Os ataques taijustu de Naruto não mostram resultado, e então o ninja usa seus clones da sombra. Ao passo que Neji os destruía, Naruto invoca um maior número de clones.





Episódio 62 A queda do poder escondido!





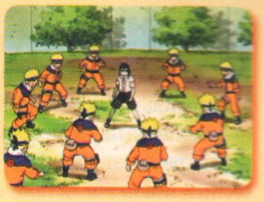
Naruto se mostra determinado a derrotar Neji e provar de uma vez por todas que cada pessoa escolhe seu destino. Ele então libera o chakra da raposa demônio de nove caldas, controlando-a e usando-a totalmente a seu favor durante a batalha, o que causa a surpresa de muitos ninjas presentes. Após uma colisão (e usando seu Jutsu do Clone das Sombras), Naruto é declarado vencedor, e diz a Neji que ele deveria parar de depositar tanto da sua vida no destino, que o que importava era apenas acreditar em si mesmo.

Episódio 64

As nuvens são legais... O cara com vontade zero

A luta se inicia, e embora Shikamaru não estivesse nem um pouco animado, ele decide lutar por se recusar a perder para uma garota. Rapidamente o ninja analisa todo o campo e monta uma fantástica estratégia. Temari analisa o golpe de seu adversário, mas mesmo entendendo os mecanismos na qual ele se baseava, a ninja é surpreendida com a habilidade de seu adversário. Usando uma combinação de técnica e inteligência, Shikamaru "vence" a batalha, mas antes disso ele se rende, afirmando que já estava sem chakra, e que não via mais nenhuma motivação naquela luta.

Episódio 61 Ponto cego zero! Mais uma defesa absoluta



Naruto continua a criar mais clones da sombra. Neji por sua vez se mostra um forte adversário, e lança em Naruto um golpe que bloqueia o seu fluxo de chakra. Naruto, que não desiste da batalha, diz a seu oponente que ele deveria vencer esta luta por Hinata. Neji acaba por contar toda a história de seu clã Hyuga e por que tinha tanto ódio por ele: seu pai fora obrigado a dar sua vida pelo seu tio, pelo simples fato de não pertencer à família principal. A atitude do pai de Neji era a de salvar o clã, mas o acontecimento deixou grandes cicatrizes nas memórias de Neji. Dessa forma, o jovem membro do clã Hyuga volta a afirmar que no mundo todas as pessoas já possuem um destino, e que mudá-lo é impossível.

Episódio 63 Desqualificação? Perigo! Saindo do combinado! A batalha principal problemática

Quando Neji é levado para poder se recuperar, seu tio lhe conta a verdade por trás da morte de seu pai: na verdade, ele havia dado sua vida para salvar seu irmão, e não apenas um membro do clã principal. Ele lhe mostra a carta final de seu pai, e o quanto ele amava seu filho, depositando todas as suas esperanças em Neji. Enquanto isso, a batalha de Sasuke e Gaara é adiada, já que o primeiro ainda não havia chegado. Enquanto isso, a luta de Shino e Kankuro acontece, e o ninja da Vila da Folha sai como vencedor. A próxima luta entre Shikamaru e Temari por sua vez, estava prestes a começar.

Episódio 65

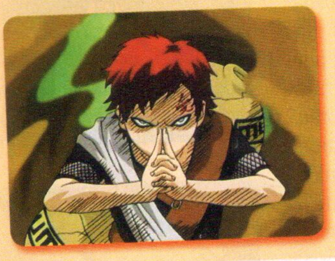
Briga! O momento que a folha e a areia se encontram!

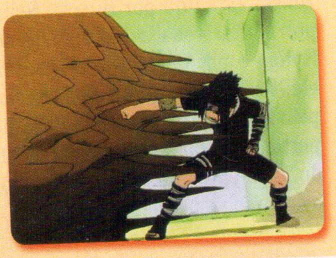
Com a luta de Sasuke prestes a começar, o terceiro Hokage estipula um tempo limite, e o ninja acaba chegando em cima da hora, junto de seu mestre Kakashi Hatake. Enquanto isso, Gaara havia assassinado dois ninjas que haviam entrado em seu caminho, contratados por turistas que fizeram uma aposta, pretendendo matá-lo e dando a vitória a Uchiha.

Episódio 66

Uma hora direto! Sasuke fica selvagem! Especial

Com um poder avançado, fruto do treinamento que fizera, Sasuke usa técnicas taijutsu e sua grande velocidade como forma de conseguir penetrar na barreira de areia de Gaara e causar-lhe dano. A técnica usada por Uchiha é semelhante a de Rock Lee. Gaara, então, se envolve em uma esfera de areia, passando por uma transformação e determinado a matar seu oponente.

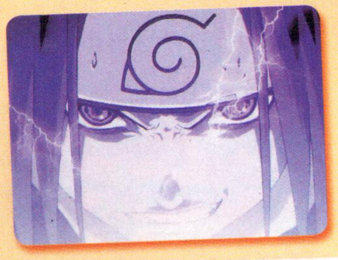


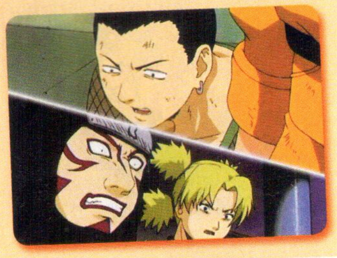


Episódio 67

Eu não estava atrasado por nada! Técnica secreta mais forte - Chidori é formado!!

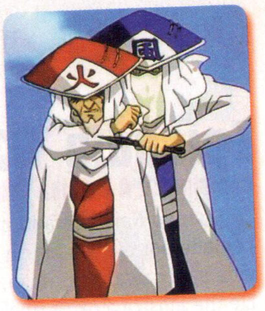
Sasuke usa seu poderoso ataque Chidori (que havia aprendido durante seu treinamento com Kakashi) para tentar quebrar a esfera de Gaara e parar sua transformação. Nesse momento, Kabuto usa uma poderosa técnica que adormece todos que estavam no estádio, dando início dessa forma à Invasão de Konoha.

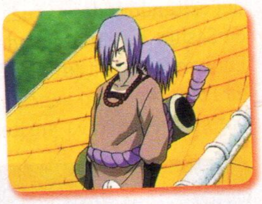




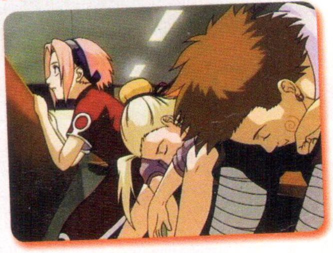
Episódio 68

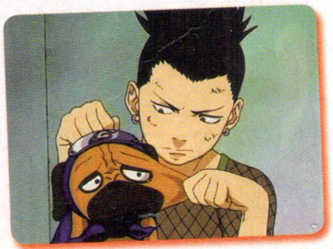
A destruição da folha começa!





A invasão finalmente tem início. Orochimaru se revela como o kage da Vila da Areia, e que estava escondido ali o tempo todo. Uma barreira é criada entre o vilão e o terceiro Hokage, impedindo que outros interrompam a batalha que teria início ali. Enquanto isso, ninjas das vilas do som e da areia invadem Konoha por todos os lados. Kakashi instrui para que Sakura - que não havia sido afetada pela técnica sonífera - acordasse Naruto e Shikamaru, e fosse atrás de Gaara. Esse, por sua vez, havia sido levado por Temari e por Kankuro para longe do estádio, para que ele se recuperasse.





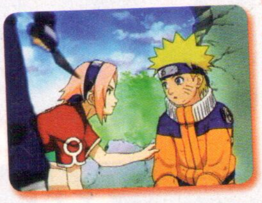
Episódio 69

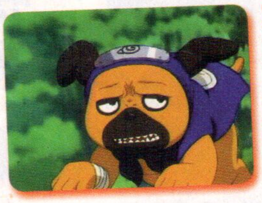
Eu estive esperando por isso! É uma missão Rank A!

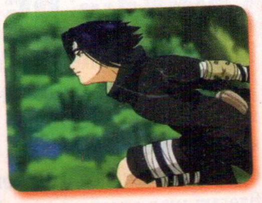
Naruto e Shikamaru acordam, e Kakashi invoca um cachorro falante, Pakkun, para auxiliá-los na busca por Sasuke que se iniciaria ali. Enquanto isso tem início a luta entre Orochimaru e o terceiro Hokage. O vilão usa uma técnica proibida, ressuscitando o primeiro e o segundo Hokage, obrigando-lhes a lutar contra o terceiro e contribuir dessa forma para a destruição de Konoha e para o maléfico plano de Orochimaru.

Episódio 70

O covarde número 1! É problemático, mas eu tenho que fazer isso!!



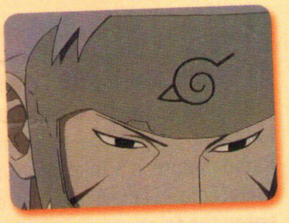


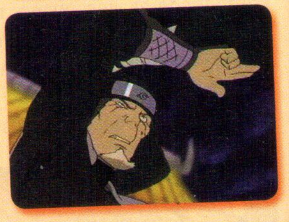


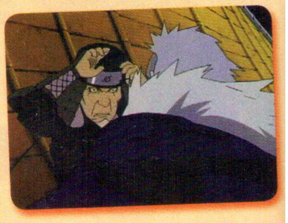
Enquanto Sakura, Naruto, Shikamaru e Pakkun continuam a perseguir Sasuke, eles sentem que estão sendo seguidos por um grupo de ninjas do som. Shikamaru então se candidata a voltar e derrotá-los, para que a busca de Sasuke continue. Ao voltar, o inteligente garoto usa sua técnica de controle das sombras aliada a sua grande inteligência para prender os inimigos. Porém, ele percebe que só prendeu oito ninjas, e que um estaria ali, prestes a atacá-lo. Shikamaru consegue localizá-lo, mas sua falta de chakra acaba por "soltar" os ninjas inimigos, que se preparam para matá-lo. Felizmente, Asuma Sarutobi, o mestre do ninja aparece, salvando seu pupilo.

Episódio 71

Incomparável na história! Uma batalha no nível Hokage







Na batalha entre Orochimaru e o terceiro, o inimigo mostra seu grande poder, o que leva a Sarutobi a invocar Enma, seu velho aliado, um macaco poderoso que pode se transformar em bastão. Mesmo sendo de muita ajuda, Enma não é suficiente para que o terceiro Hokage consiga ficar à frente na batalha. Depois de descobrir que tanto o primeiro quanto o segundo Hokage não poderiam ser destruídos, Sarutobi toma conhecimento do verdadeiro processo do jutsu criado por Orochimaru: o da imortalidade. O vilão revela uma face jovial, e com ela o segredo de seu golpe, que é tomar o corpo de outras pessoas, para que desta forma ele viva para sempre.

Episódio 72

O erro do Hokage! O verdadeiro rosto por baixo da máscara

Sasuke finalmente alcança os fugitivos ninjas da vila oculta da areia. Temari se propõe a enfrentar Uchiha, enquanto Kankuro e Gaara fugiam, mas é facilmente derrotada, e o ninja continua sua perseguição. Durante a batalha entre Orochimaru e o Hokage, o primeiro revela suas reais intenções: a de possuir o corpo de Sasuke Uchiha, realizando assim seus planos. Sarutobi remói o fato de não ter matado Orochimaru antes, e afirma que o mesmo erro não irá acontecer, e invoca todas as suas forças para que ele possa de uma vez por todas derrotar seu inimigo.

Episódio 73 Selo do Demônio Morto

A batalha tem prosseguimento, e o terceiro Hokage faz com que seus clones usem a técnica de selamento do Deus da Morte, que sela as almas do primeiro e do terceiro Hokage. Sarutobi parte pra cima de Orochimaru, tentando fazer o mesmo com o vilão, e consegue até certo ponto, mas é impedido quando atacado por trás.

Enquanto isso, Sasuke novamente alcança Gaara. Dessa vez, é Kankuro que fica para atrasar Sasuke enquanto Temari foge com Gaara, mas Shino surge e assume a luta contra Kankuro, fazendo com que o caminho para Sasuke esteja livre, e ele retorne à perseguição.

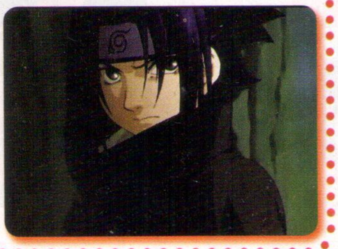
Episódio 74 Choque! A verdadeira forma de Gaara

A batalha entre Kankuro e Shino tem início, enquanto Sasuke continua sua perseguição. Os adversários usam suas poderosas técnicas. Kankuro tenta envenenar Shino, enquanto este ataca seu oponente com seus insetos consumidores de chakra. A luta chega ao fim, com Shino como vencedor, mas ele acaba por desmaiar por causa do veneno que havia lhe atingido. Sasuke finalmente alcança Gaara, e os dois retornam a sua batalha.

Episódio 75

Excedendo o limite... Decisão do Sasuke!!

A luta entre Sasuke e Gaara tem início. O ninja da Vila da Areia começa a sua transformação no demônio que ele abriga. Embora Sasuke o ataque lhe causando danos, a única coisa que ele consegue é aumentar a vontade de seu oponente de matá-lo. Impossibilitado de usar seu Chidori uma terceira vez, Sasuke sucumbe. Naruto, Sakura e Pakkun chegam, salvando seu amigo de um ataque feito por Gaara que poderia ter sido fatal.



Episódio 76 Um assassino na noite de lua

Ao perceber a determinação de Sakura e Naruto em proteger Sasuke, Gaara cai em pensamentos e memórias, lembrando-se de sua difícil infância. O ninja lembra-se de seu tio Yashamaru, a única pessoa que realmente o amava. Porém, Yashamaru tinha apenas planos de matá-lo, uma vez que ele considerava Gaara o vilão por trás da morte de sua querida irmã, mãe do garoto. Gaara ainda criança cai em grande depressão e crise existencial, uma vez que não via motivos naquele duro sentimento chamado amor, o qual ele nunca presenciara.

Episódio 77

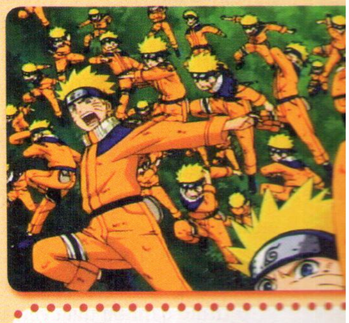
Luz e escuridão! O nome Gaara

Gaara ainda imerso em suas duras lembranças, ele se lembra do dia em que Yashamaru tentou lhe assassinar, e como ele havia morrido. Gaara percebe que perdera a única pessoa que realmente amava, e a partir daí decide levar uma vida que se resumia matar outras pessoas. De volta à realidade, Gaara prende Sakura contra um tronco de uma árvore, apertando-a e se preparando para matá-la. Como forma de determinação, Naruto decide lutar contra Gaara pela segurança de seus amigos.

Episódio 78

Explosão! Essas são as crônicas ninjas de Naruto!!

Naruto, que antes estava possuído por um sentimento de medo em relação a Gaara se mostra como curado de tal. Tocado pela determinação de salvar seus companheiros, Naruto enfrenta Gaara, que acaba por finalizar sua transformação em Shukaku, o demônio que estava adormecido dentro de si. Gaara, então, usa uma técnica para adormecer, deixando com que o espírito do demônio se apoderasse de seu corpo e, dessa forma, destruísse tudo que encontrasse no caminho. Como resposta, Naruto usa o chakra da Raposa Demônio para invocar Gamabunta. O sapo-rei informa-lhe que ele teria que acordar Gaara, para que o demônio que o possui não acabasse com tudo que ali existia. O poderoso sapo lhe explica que naquela forma era impossível de fazer com que Naruto se aproximasse de Gaara, e que ele então deveria se transformar em alguma coisa que possuísse patas. Naruto imagina a primeira imagem que lhe vem à cabeça, e Gamabunta se transforma na figura da raposa demônio de nove caudas. A batalha entre Gaara e Naruto tem início.



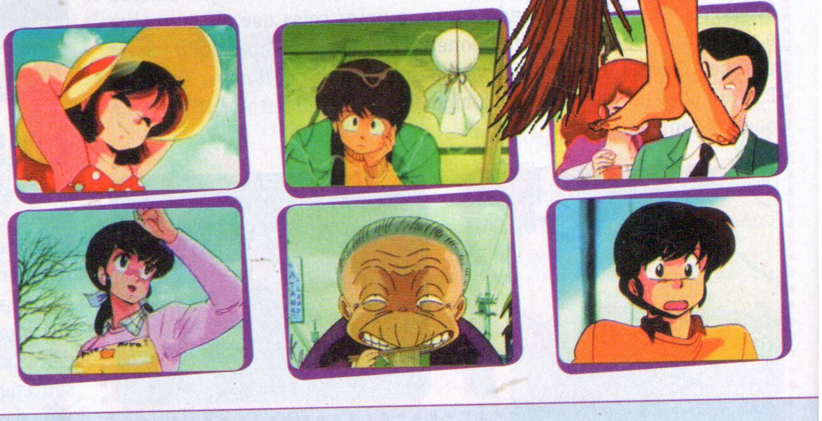
Não perca na próxima edição a continuação do guia de episódio, com a quarta temporada!

Maison Ikkoku:

Diversão com Nome e Endereço!

Por Matheus Peçanha

Maison Ikkoku é um mangá de uma das mangakás mais bem sucedidas da história dos quadrinhos japoneses: Rumiko Takahashi. A obra foi publicada na revista Big Comic Spirits entre os anos de 1980 e 1987 e foi posteriormente compilada em 15 volumes tankohons. Maison é uma história simples e singela que abusa de seus personagens, transformando-os em verdadeiros ícones e usando de situações e humor típicos da autora da obra.



Maison é uma das obras que transformaram Rumiko Takahashi na estrela que é hoje, ajudando a estabelecê-la como uma artista com um linguajar próprio, que foi construído duramente durante anos de carreira. A autora também é responsável por grandes séries de sucesso como InuYasha, Ranma 1/2 e Urusei Yatsura. Esses dois últimos possuem uma co-relação enorme com Maison Ikkoku, já que bebem o sucesso da mesma fonte: personagens supercarismáticos e caricatos e situações onde a autora cria um humor sarcástico, rico em conteúdo.

O título ganhou uma versão em animê com um total de 96 episódios, exibidos entre março de 1986 e março de 1988, produzido pelo Studio Deen. Maison é a única obra de Rumiko Takahashi na qual a versão em animê conta toda a história presente no mangá. A autora é bem conhecida por seus títulos longos nos quadrinhos, o que transformam as séries animadas em uma produção extensa. A exemplo, temos suas três obras mais famosas: Urusei Yatsura, com 34 volumes em mangá e 195 episódios em animê; Ranma 1/2 com 38 volumes em mangá e 161 episódios em animê; e InuYasha, com 54 volumes em mangá (e ainda em lançamento) e 167 episódios em animê.

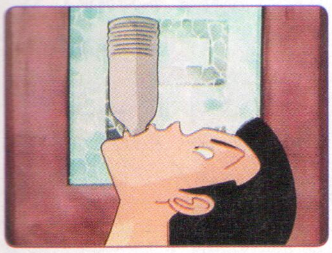
Ikkoku ganhou ainda um filme em animê em 1988 que corresponde ao capítulo final, 3 episódios em OVA e mais recentemente uma pequena adaptação em novela para TV, as famosas "TV dramas" japonesas. Em 1986, Maison Ikkoku chegou a ganhar um filme em live-action, com atores reais, produzido pela Toei Company, com um total de 96 minutos. A versão em animê de Maison ainda conta com certos arcos da história que não foram mostrados no mangá, o que aumentou a expectativa de episódios.

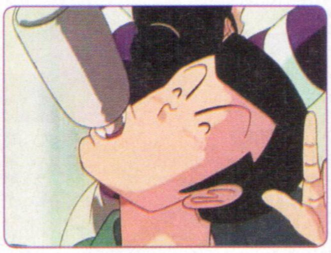
> "Maison é a única obra de Rumiko Takahashi na qual a versão em animê conta toda a história presente no mangá."

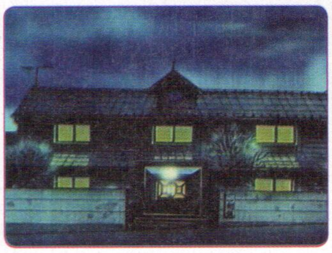
nte
TV,
986,
em
pela

ko
nê
á."

tos.
com
stra-
ativa



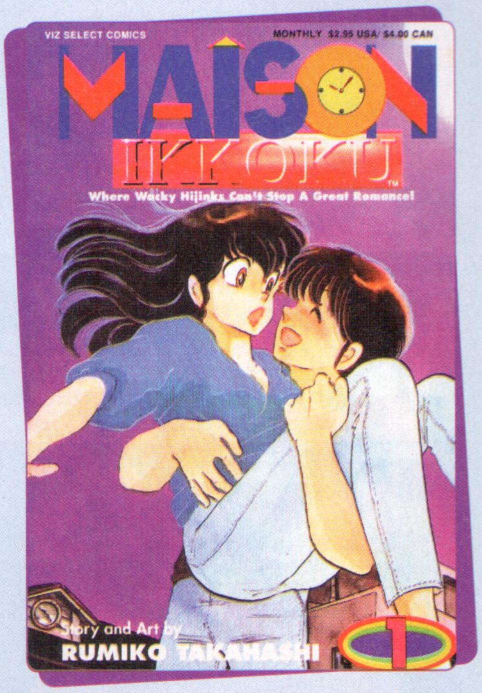




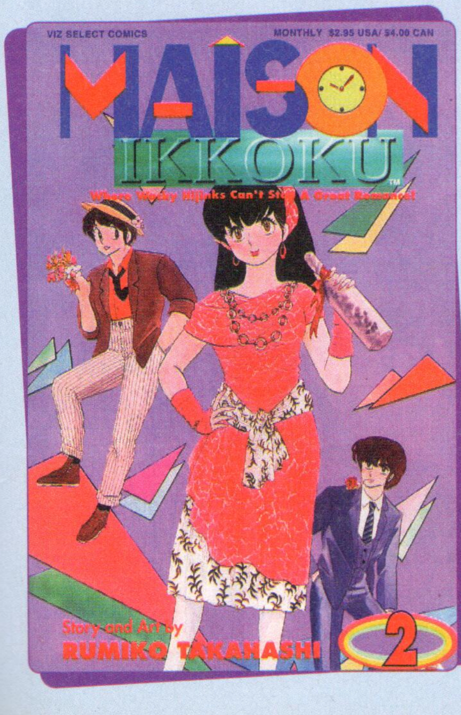
Que comece a aventura!

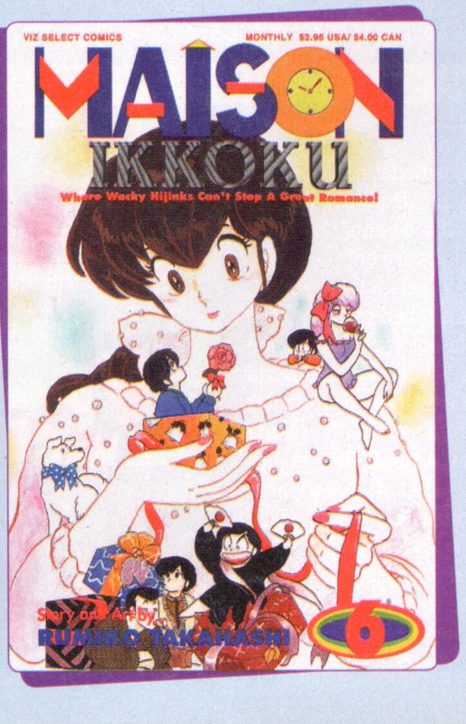
A história gira em torno de uma pensão chamada Ikkokukan. A velha construção foi passada a cargo de uma jovem chamada Kyoko, para que ela se tornasse a nova administradora do local e colocasse "tudo em ordem". O problema com a Ikkokukan — além da sua óbvia construção em ruínas — consiste em algo mais peculiar: seus loucos habitantes. Como já dito, Rumiko Takahashi possui uma maestria fora do normal na criação de personagens. Desse modo, Maison Ikkoku narra as situações vividas pelos habitantes dessa estranha hospedaria. A história usa de um romance singelo como trama principal, entre a bela Kyoko e Godai, o estudante frustrado que se apaixona pela nova karinrin, e sonha manter com ela uma relação de amor e afeto. Outros personagens como a velha bêbada Ichinose, o estranho e não hesitante voyeur Yotsuya, a jovem Akemi e o belo Shun Mitaka (que se mostra como o verdadeiro oposto de Godai) dão vida à obra, fazendo com que qualquer mortal se identifique ao menos com um deles.

"A autora simplesmente parte de um pequeno conceito para então criar uma série de situações envolvendo seus personagens e assim cativar o público."


VIZ SELECT COMICS
MONTHLY $2.95 USA/ $4.00 CAN
MAISON
IKKOKU
Where Wacky Hijinks Can't Stop A Great Romance!
Story and Art by
RUMIKO TAKAHASHI
1

Falar da história, na verdade, é até mais fácil do que se pode imaginar. A autora simplesmente parte de um pequeno conceito para então criar uma série de situações envolvendo seus personagens e assim cativar o público. E isso acontece com a maioria de seus títulos. Ao invés de gastarmos parágrafos e parágrafos contando uma complexa história com tramas e subtramas, podemos reduzir a de Maison em uma frase: jovem chega à antiga pensão e entra em contato com estranhas pessoas que ali habitavam. Não há mais nada. Nada de bolinhas mágicas do dragão que concedem desejos, ou garotas vestidas de marinheiro derrotando vilões em nome da lua. Então, como algo tão simples pode fazer tanto sucesso? Pelo fator humano, é claro. Rumiko aproxima o máximo possível seus personagens de pessoas comuns e é fácil ver um de nós vivendo algo ali mostrado. Godai, que é o personagem principal, está mais para um anti-herói por não corresponder a nenhum padrão de homem rico e inteligente, mas na verdade, é o mais japonês dos habitantes da Ikkokukan. Um típico garoto tímido, ele se vê em uma das fases mais difíceis de sua vida, o vestibular. Também vê que ali pode estar a pessoa que ele realmente ama, e lidar com isso não é nada fácil. Pensando melhor, não é preciso ser japonês para se identificar de alguma forma com este personagem.


VIZ SELECT COMICS
MONTHLY $2.95 USA/ $4.00 CAN
MAISON
IKKOKU
Where Wacky Hijinks Can't Stop A Great Romance!
Story and Art by
RUMIKO TAKAHASHI
2


VIZ SELECT COMICS
MONTHLY $2.95 USA/ $4.00 CAN
MAISON
IKKOKU
Where Wacky Hijinks Can't Stop A Great Romance!
Story and Art by
RUMIKO TAKAHASHI
6

É difícil definir a obra como shoujo, seinen (afinal o mangá foi publicado em uma revista deste gênero) ou qualquer outro tipo de nomenclatura. O melhor é apenas identificar a obra como uma comédia romântica, e deixar os rótulos de lado, afinal, Ikkoku é uma série para toda a família.

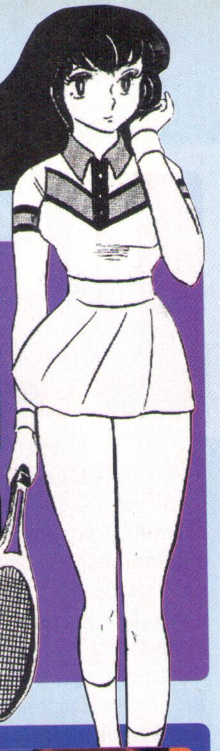
Conduzido com maestria, Maison, porém não deve ser identificado como uma série de aventura (como em InuYasha) ou de humor escrachado e apelativo (como em Ranma 1/2), mas sim como uma obra peculiar, de narrativa leve e descontraída, que transforma as situações mais banais da vida em uma verdadeira festa realizada pelos sempre alegres moradores da velha pensão Ikkokukan.

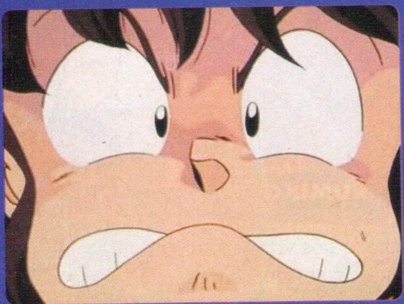
Galeria de Personagens

Kyoko Otonashi

Kyoko é uma bela mulher, de grandioso carisma e beleza incomparável. A jovem de apenas 22 anos recebeu a função de cuidar da velha pensão Ikkokukan e sem saber, acaba conhecendo as divertidas e estranhas figuras que ali habitavam. Kyoko é a típica protagonista de Rumiko: uma mulher sentimental e romântica, mas que ao mesmo tempo é forte e destemida e sabe, dessa maneira, enfrentar os problemas que aparecem em seu caminho. Assim é fácil compará-las a outras protagonistas da autora como Akane de Ranma 1/2, Lum de Urusei Yatsura e Kagome de InuYasha.

Kyoko possui um triste passado: mesmo jovem e contra a vontade de sua família, a garota se casou com o rapaz que era o amor de sua vida, chamado Soichiro. Porém, sua vida se tornou um pesadelo, quando seis meses após seu casamento seu amado faleceu (sem um motivo justificado). Por isso, Kyoko se sente meio culpada de se envolver novamente com outras pessoas, o que se torna um empecilho na relação que Godai, um dos habitantes da pensão, sonha em ter com a jovem.



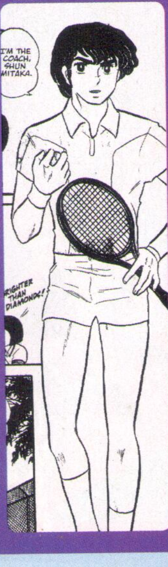


Yusaku Godai

Godai é o personagem mais carismático e engraçado da série. Estudante e prestes a realizar as provas de vestibular pra ingressar na faculdade, o garoto simplesmente se vê atormentado com os outros moradores da pensão que não o deixam estudar. E isso vale para festas realizadas dentro de seu próprio quarto (contra sua vontade, é claro) regadas a muito saquê e a baixarias típicas dos habitantes da Ikkokukan. Mas a chegada de Kyoko ao local mostra-se como um verdadeiro milagre! A amável jovem apóia o garoto e tenta de qualquer maneira impedir que outros habitantes da pensão atrapalhem Godai durante o estudo (tarefa quase que impossível, afinal, estamos falando dos habitantes da velha Ikkokukan!). Godai se apaixona à primeira vista por Kyoko, e como um típico japonês tímido, não revela a sua amada seus verdadeiros sentimentos. O "ronin" (como é chamado na casa) então passa a fantasiar essa bela relação, esperando que um dia aconteça algo entre eles. A verdade é que o personagem de um completo idiota como é mostrado no começo da série se transforma em um homem de caráter, e que, quem sabe, torne-se o futuro par da jovem Kyoko.

Shun Mitaka

Bonito, inteligente e rico — tudo aquilo que Godai não é. Esse é Mitaka, um dos personagens centrais da série que disputa a atenção e o amor da jovem Kyoko. Vindo de uma família de elite, Mitaka é filho que toda mãe gostaria de ter. O jovem carismático entra na briga pela atenção de Kyoko, e acaba se apaixonando pela jovem. Porém, disputar essa mesmo atenção com Godai não é tarefa das mais fáceis, ainda mais quando se tem uma estranha fobia por cachorros. Como isso atrapalha? Pelo simples fato de Kyoko ter um cachorro chamado Soichiro (sim, o mesmo nome de seu marido) e estar na maioria das vezes junto dele. Mas Mitaka também é um rapaz esperto. Não tarda para ele oferecer a Kyoko aulas de tênis, um esporte tão fino quanto seu próprio caráter. E isso não deixa Godai nada feliz. O suposto triângulo amoroso (suposto, pois Kyoko é a única que não percebe o interesse dos rapazes por ela) formado entre os três personagens principais da série, tem como objetivo tornar esse relacionamento algo mais engraçado do que já era. E enquanto nenhum dos dois moços desistir, Kyoko terá muito com o que se preocupar.


I'M THE COACH, SHUN MITAKA.
BRIGHTER THAN DIAMONDS!

Yotsuya

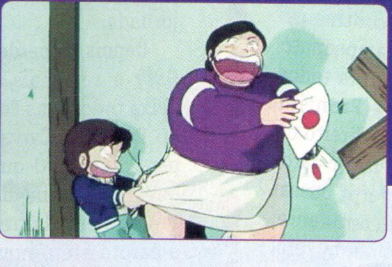
Yotsuya é um dos personagens mais misteriosos — e engraçados — de Maison Ikkoku. Sempre vestido de roupas formais, o homem não hesita em abrir um grande buraco na parede do quarto de Godai para simplesmente poder ver Akemi seminua em seu quarto. E Yotsuya se torna um grande empecilho na vida do estudante, já que ele não o deixa só para que se concentre nos estudos e possa levar sua vida adiante. Muito pelo contrário — é Yotsuya um dos personagens responsáveis pelas ocasionais 'festas' que acontecem dentro do quarto de Godai. Os buracos causados por Yotsuya (sim, eu disse buracos!) nas paredes da mansão são apenas algumas das dores de cabeça que Kyoko tem de enfrentar agora que é a responsável pela pensão. Yotsuya é acima de tudo um mistério. Seu nome, bem como seu emprego é desconhecido — a única coisa que se sabe desse estranho voyeur é que atormentar os outros é algo extremamente fácil para ele.

Akemi Roppongi

Akemi é uma bela jovem, sem dúvida. Especialmente quando ela anda seminua pelos corredores da Ikkokukan. Bonita e carismática em certo ponto, Akemi é uma figura única: uma jovem que dorme a maior parte do dia e vai à noite trabalhar num bar perto da pensão, chamado Cha-Cha Maru, lugar onde a maioria dos personagens da série vão se embebedar (quando não estão no quarto de Godai). Akemi é alvo dos desejos de Yotsuya, que sempre fica a lhe observar pelos diversos buracos que abre no quarto de Godai. Mas em se tratando de interesse, Akemi só tem um: Mitaka, o belo e formidável rapaz que só mostra interesse por Kyoko. Akemi tem sempre um ar de sono no rosto, devido às noites mal dormidas. E por causa de sua boa aparência, ela aproveita as ofertas de drinks que todos os otários lhe oferecem, tirando proveito como só ela sabe. Akemi também é uma das primeiras personagens a perceber o (evidente) interesse de Godai por Kyoko. Não que isso lhe diga respeito.

Hanae Ichinose

Ichinose é vista bêbada grande parte do tempo, o que é comum para uma velha alcoólatra de meia idade. Embora essa 'pequena' observação faça de Ichinose uma senhora estranha, ela age na maioria das vezes com boas intenções. Sempre sendo uma das principais organizadoras das festas no quarto de Godai, ela é vista muitas vezes no Cha-Cha Maru se embebedando de saquê, raramente está sóbria. Ichinose tem um filho chamado Kentaro, que é a típica criança irritante. Kentaro tem ciúmes de Kyoko com Godai, visto que ele a considera uma 'irmã-zona'. Na verdade, Ichinose também considera Kyoko como se fosse uma irmã, uma 'irmãzinha' melhor dizendo. Tanto Ichinose quanto seu filho são altamente carismáticos, e conseguem de maneira única transformar a vida de Godai em um inferno — como todos os outros habitantes da Maison Ikkoku.



Ficha Técnica

Maison Ikkoku
Autora: Rumiko Takahashi

Mangá
Editora: Shogakukan
Ano de Produção: 1980 – 1987
Revista: Big Comic Spirits
Nº de volumes: 15

Animê TV
Diretor: Shinichir Sawai
Ano de Produção: 1986 - 1988
Estúdio: Studio Deen
Exibição: Fuji Television
Nº de episódios: 96

5 You
PIYO
PIYO

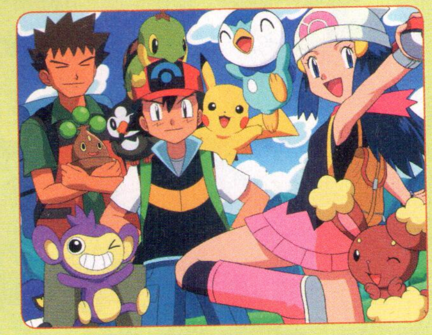
Pokémon

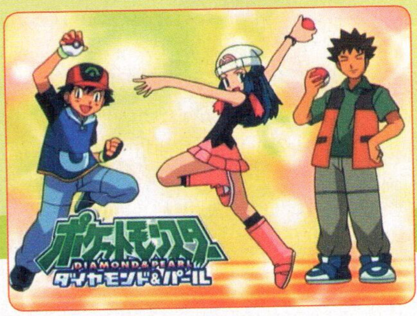
Ano 10 Temos que pegar... de Novo?

Por Fábio Garcia

Muitos podem não saber, e os que sabem podem até achar ridículo, caça-níquel e muitos outros adjetivos, mas Pokémon continua com força total no Japão. Toda semana o animê consegue ficar equiparado com séries famosas como One Piece e Naruto. No Brasil, tivemos uma grande migração do público de Pokémon para outras séries, então muitos acompanharam até a temporada Johto. Isso faz com que essas pessoas acreditem que a série continua naquele mesmo (e tedioso) estilo do "Ash conhece um novo Pokémon, a Equipe Rocket tenta roubá-lo e o herói os faz decolarem". Por incrível que pareça, a história teve uma grande mudança na fase "Advanced Generation" e mudanças ainda mais marcantes na mais recente temporada, "Diamond & Pearl".

Como a décima temporada da série chega ao Brasil em 2008 trazendo novos personagens, uma centena de novos Pokémon, aqui temos uma reportagem especial sobre os detalhes das novas aventuras de Ash e Pikachu. Veremos se ainda vale a pena pegar todos.




ポケットモンスター
DIAMOND&PEARL
ダイヤモンド&パール

RUMO A SINNOH

Enquanto Ash estava em Kanto, continente das aventuras do primeiro ano, ele fica sabendo através de seu rival Gary que havia um continente chamado Sinnoh com um campeonato desafiador. Ash, então, derrota todos os Cérebros de Batalha (Frontier Brains) de Kanto e ganha o direito de ser um Cérebro de Batalha, mas o garoto rejeita a idéia para poder ir buscar mais aventuras no novo continente, só que dessa vez começando do zero, apenas com o Pikachu a seu lado.

Seus amigos durante a jornada, Brock, May e Max, também seguem seus caminhos separadamente. Brock volta pra Pewter, May decide ir para Johto competir nos torneios de lá junto a seu rival Drew e o sexualmente-suspeito Harley. O pequeno Max é o único que não segue uma jornada: ele volta pra cidade natal de Petalburg para esperar ter a idade pra ganhar seu primeiro Pokémon e poder sair numa jornada.

Depois de perder uma batalha contra Gary e seu mais novo Pokémon, Ash deixa todos seus Pokémon no laboratório do Professor Carvalho e pega um barco para Sinnoh. O que ele não esperava é que Aipom, um dos últimos Pokémon capturados pelo treinador, decidiu seguir o garoto até o novo continente. Então, com Pikachu e Aipom ao seu lado, Ash se prepara para entrar na Liga Sinnoh.

Lembrando que essa matéria é baseada na versão americana da série, então uma mudança merece citação: Aipom na versão japonesa é do sexo feminino, enquanto na versão americana esse fato é omitido. Isso não gera nenhum problema de entendimento na série, a mudança de sexo não foi censura nem nada, apenas foi algo que acharam melhor omitir. Isso só causa estranhamento quando o macaco aparece de vestido, na décima temporada, mas, como já comentado, não gera nenhum outro problema.

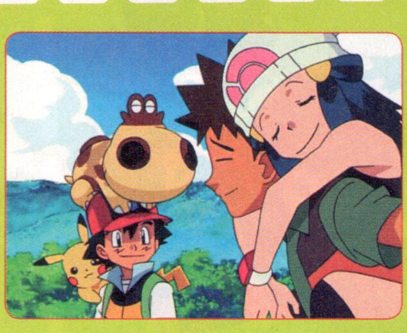
OS NOVOS PERSONAGENS

Quando começa o primeiro capítulo temos uma surpresa quando nos perguntamos onde está o Ash e o Pikachu. Começa com o novo logo da série surgindo num céu claro, e logo vemos que há uma garota dormindo. Com seus longos cabelos azuis, touca fashion e uma voz que demonstra muita atitude, logo somos apresentados a Dawn. Vemos que é o dia que ela receberá seu primeiro Pokémon, e logo já está arrumando suas coisas para sair na jornada. Sua mãe Johana ajuda-a com a mochila (na verdade, ela impõe uma mochila, pois Dawn queria levar metade de seu quarto na viagem) e logo ela vai para o laboratório do professor Rowan pegar seu primeiro monstrinho.

O sonho de Dawn é, assim como May, se tornar uma top-coordenadora. Sua mãe é uma ex-campeã, e ela fará tudo para ser igual a sua progenitora. Mas Dwan tem uma personalidade própria: é um pouco impulsiva, bem vaidosa (beirando uma patricinha) e necessita muito da aceitação de seus próprios companheiros, sejam humanos ou Pokémon.

No laboratório do professor Rowan temos alguns conflitos de ego acontecendo, e dois Pokémon escapam: Chimchar, o macaco de fogo, e Piplup, o pingüim. Dawn vai ajudar na busca, e salva Piplup de uma enrascada. Por causa do excelente entrosamento entre os dois ela decide escolhê-lo para seguirem juntos a jornada Pokémon. Piplup é tão inseguro quanto Dawn, por isso talvez os dois tenham se dado tão bem.

Enquanto os dois começam sua jornada, o episódio corta para onde está o treinador de Pallet: está correndo atrás da Equipe Rocket que, pra variar um pouquinho, roubou o Pikachu. Só que um acidente acontece e Pikachu se perde de todos. Agora, Ash está sozinho no meio de um continente desconhecido e sem saber onde está o Pikachu. Mas as coisas melhoram logo depois: ele encontra Brock, que estava pegando carona com uma caminhoneira bonitinha, e os dois saem em busca de Pikachu. Para ajudar nas buscas, Ash chega a capturar um Starly, um Pokémon voador.

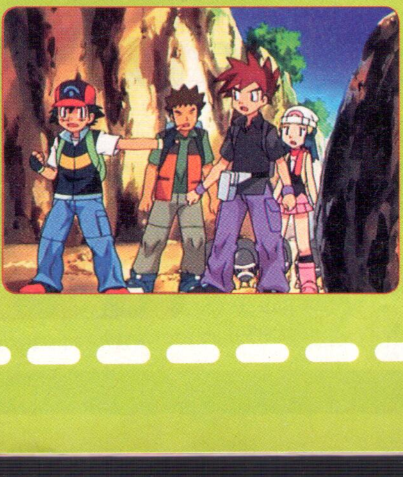


Mas Pikachu estava bem e salvo: Dawn havia-o encontrado. Depois de muitos desencontros, finalmente Ash encontrou Dawn e Pikachu, e juntos derrotaram pela enésima vez a Equipe Rocket. Assim, Dawn decide seguir viagem junto a Ash e Brock, aproveitando-se da experiência deles em jornadas.

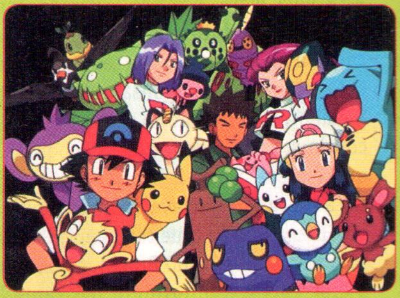
E as aventuras de Ash complicam com o aparecimento de um novo rival: Paul. Se as pessoas reclamavam que Pokémon não tinha a vilania necessária para um animê (a Equipe Rocket não conta como vilã, na maioria dos casos), agora verão em Paul um excelente bode expiatório para suas angústias e ódios. O garoto é daqueles que, se morrer, não vai para o inferno pois o Hades não aceita concorrência.

Sua frieza com os Pokémon é notada por Ash quando Paul captura dois Starlys. Ele os analisa com sua agenda para ver qual é o mais forte e logo depois libera o mais fraco, enquanto Ash fica tentando fazê-lo engolir a história de que Pokémon são amigos dos humanos, e não armas de guerra. Como as ladainhas de Ash chegam a irritar até mesmo os espectadores, Paul decide apenas ignorá-lo.

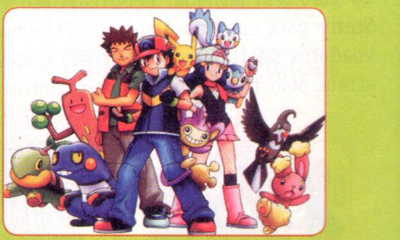
Em diversos momentos da série os dois personagens se encontram e logo reparamos que um é o oposto do outro. Ash é o treinador que usa mais a emoção, que acredita que um Pokémon é um amigo e que pode extrair a força interior do monstrinho com muito treino. Já Paul age sempre com a razão e baseado em seus conhecimentos, e não sente dó de soltar um Pokémon que considera inútil. Paul usa, a princípio, um Elekid e um Chimchar, sendo que este último é o que mais sofre nas mãos do moleque.

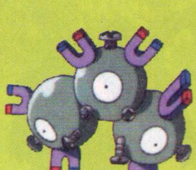


> **"Ash é o treinador que usa mais a emoção, que acredita que um Pokémon é um amigo e que pode extrair a força interior do monstrinho com muito treino."**



撮影監督 白井久男
編 集 辺見俊夫





ポケットモンスター
DIAMOND&PEARL
ダイヤモンド&パール

Constantemente ele é ofendido pelo dono, que não poupa “elogios” como “imprestável” para o símio de fogo.

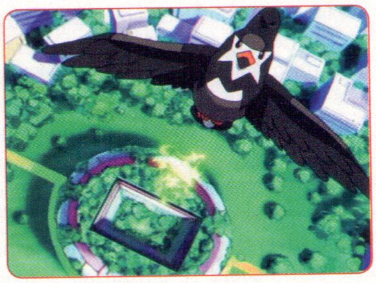
E Ash não é tão mais importante para ser o único personagem a ter um rival. No episódio 11, Dawn conhece a que será sua maior rival nos torneios: Zoey. Muito experiente, mas nem por isso esnobe, Zoey dará muito trabalho para Dawn em seu caminho de se tornar uma coordenadora de elite.

Assim como diz o velho ditado, sempre cabe mais um, não? Os produtores devem ter levado isso à risca e inseriram uma vilã poderosa na série: a Caçadora J. Ela surge logo conseguindo roubar o Pikachu do Ash e o Meowth da Equipe Rocket, além de outros Pokémon fortes. O Ash consegue frustrar os planos da vilã, mas ela escapa das mãos da Oficial Jenny e logo dará as caras novamente para atazanar o treinador de Pallet.

AS NOVIDADES DOS VELHOS PERSONAGENS

Quem parou de acompanhar a série na temporada Johto vai estranhar muito a mudança de Brock. Se o treinador antes só treinava Pokémon de pedra, agora ele está bem mais “eclético”. Rápido como quem furta, o futuro criador de Pokémon captura um Croagunk, um sapo venenoso. O Croagunk é o responsável por muitos momentos de humor na série, pois Brock continua xavecando toda garota bonitinha que aparece. Se em Johto quem o impedia era a Misty (que puxava as orelhas dele), e em Hoenn, o Max (que também tinha essa fixação pela orelha do Brock), em Sinnoh, o Croagunk é o interruptor das cantadas fajutas de Brock de um jeito bem peculiar: através de seu golpe Injeção Venenosa (Poison Jab) ele dá um nocaute em Brock, que fica paralisado com o veneno aplicado em sua barriga. Além do sapo, Brock carrega seu Bonsly capturado em Hoenn, e que logo no começo evolui para Sudowoodo. Para ocupar a vaga do bebê Bonsly que não pode mais ser carregado no colo ao evoluir, Brock ganha um ovo de Happiny, a pré-evolução da enfermeira Chansey.

Ash, como já citado, decide começar do zero sua jornada. Logo captura um Starly para cumprir a cota de Pokémon voadores no time e um Turtwig que se atraiu pelo treinador. Pikachu continua sendo o principal Pokémon do garoto, e Aipom ajuda sempre que não está aprontando alguma. As novidades aparecem no método de treinamento de Ash: ao contrário das temporadas anteriores que ele ganhava todas, agora ele perde com uma certa freqüência. Depois de uma derrota ele treina junto a seus Pokémon e ainda ficam pensando em estratégias mirabolantes. Para não acharem que isso é balela, a luta contra o primeiro líder de ginásio (que na teoria é o mais fraco dos oito) cobre cerca de 4 episódios.



E seu novo método de treinamento dá resultados rápidos. Seu Starly evolui rápido para Staravia em um episódio emocionante em que a Equipe Rocket tenta capturar todos os Pokémon voadores de um vale. Os que não evoluem ficam mais fortes, basta ver o Turtwig após a emocionante luta contra o Rampardos do líder de ginásio Roark. De longe pode-se dizer que a luta é o melhor momento da primeira metade da temporada.

E o que dizer da Equipe Rocket, que acompanha os heróis desde o segundo episódio da série? Eles continuam aprontando e tentando roubar o Pikachu.... sem nenhum sucesso. O trio (que com o Wobbuffet se mostra cada vez mais um quarteto) faz poucas novas aquisições em Sinnoh. Além dos novos aparelhos e robôs gigantes que são usados em apenas um episódio, eles ganham a companhia de Carnivine, o mais novo Pokémon de James. Assim como o velho Victreebel, Carnivine adora tanto seu dono que, sempre que sai de sua poké-bola, lhe

> **“As novidades aparecem no método de treinamento de Ash: ao contrário das temporadas anteriores que ele ganhava todas, agora ele perde com uma certa freqüência. Depois de uma derrota ele treina junto a seus Pokémon e ainda ficam pensando em estratégias mirabolantes.”**

dá uma dentada na cabeça. De resto eles continuam com os mesmos Pokémon de sempre... mas nos primeiros episódios do 11° ano eles terão uma triste despedida. Quem será que largará o time?

Ainda no campo dos velhos conhecidos, as perguntas caem sobre a Misty e a May. Já é confirmado que elas não dão as caras na décima temporada da série, o que deixa os fãs bem chateados. Mas o décimo primeiro ano já começou no Japão, e talvez os fãs das duas treinadoras tenham surpresas agradáveis. E se você é fã do Gary Carvalho, o ex-mais-odioso-personagem pode ficar contente, pois ele participará esporadicamente das aventuras em Sinnoh.

MUDANÇAS NO ROTEIRO

Como já comentado anteriormente, a estrutura de roteiro está muito mais variada que nos episódios de Johto. Hoje não temos mais uma temporada entupida de episódios em que Ash conhece um novo Pokémon e que a Equipe Rocket tenta roubá-lo. Ouso dizer que o roteiro traz até algumas reviravoltas interessantes.

Nem só o roteiro, mas as batalhas estão muito melhores. Muitos fãs dos games ficam inconformados com o Pikachu derrotar um Ônix na primeira temporada e um Rhydon na segunda temporada com apenas um choque elétrico, sabendo que pedra não conduz eletricidade. Todas as regras dos jogos agora estão valendo para o animê, ou seja, o Ash tem de fazer o cérebro funcionar agora e não apenas atacar com o primeiro golpe que vier à cabeça. No jogo, os Pokémon têm habilidades especiais (como que aumentam as chances dos golpes funcionarem ou que aumentam a força de ataques caso o Pokémon esteja fraco) e elas estão também no animê, o que surpreendeu os jogadores e espectadores. Mas não vá pensando que as batalhas do animê são apenas uma xerox em movimento das batalhas do jogo: muitos fatores são abordados na série, como a arena de batalha. Assim como nas batalhas da temporada Battle Frontier, as lutas de Diamond and Pearl são extremamente emocionantes.

Depois de ser um rival ausente nas primeiras temporadas, Paul foi incluído para ser uma pedra no tênis do treinador de Pallet. Gary era apenas um arrogantezinho, e só veio a lutar com Ash pra valer no final da quinta (!) temporada, no campeonato da Liga Johto. Já Paul luta com Ash com uma certa freqüência, e o garoto logo nota que o rival de cabelos roxos tem de habilidade o mesmo que tem de arrogância. E o vilãozinho consegue conquistar o ódio dos espectadores, até mesmo daqueles que odeiam o Ash (acredite, uma grande porcentagem dos fãs detesta o garoto).

Outra mudança bem forte no roteiro foi na personalidade dos monstrinhos. Nas primeiras temporadas, excluindo alguns pokémons importantes, os monstros tinham personalidades neutras. A partir da fase Johto os Pokémon começaram a ganhar uma certa personalidade, como, por exemplo, a Chikorita ciumenta de Ash e o Totodile do treinador, que mais parecia vítima da síndrome do déficit de atenção. A grande mudança veio na fase Hoenn, pois as versões Ruby/Sapphire dos jogos começaram a trazer Pokémon com personalidades distintas.

Agora, no décimo ano, temos situações divertidíssimas envolvendo as personalidades deles. Eles estão tão reais que até se apaixonam uns pelos outros... vale a pena comentar da Buneary que a Dawn captura, que se apaixona perdidamente pelo Pikachu

"A partir da fase Johto os Pokémon começaram a ganhar uma certa personalidade, como, por exemplo, a Chikorita ciumenta de Ash e o Totodile do treinador que mais parecia vítima da síndrome do déficit de atenção."

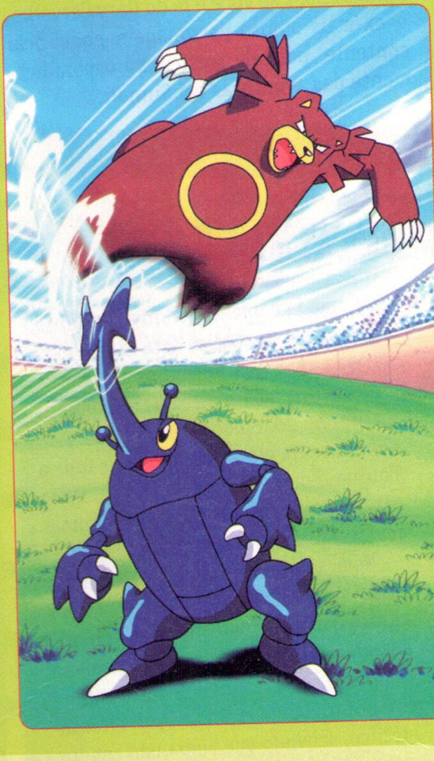
do Ash. Dawn também é agraciada com a companhia de um Pachirisu, um esquilinho elétrico, que é, sem trocadilhos, bem elétrico. O episódio de sua captura é muito emocionante, pois Dawn acha que não é capaz de treiná-lo.

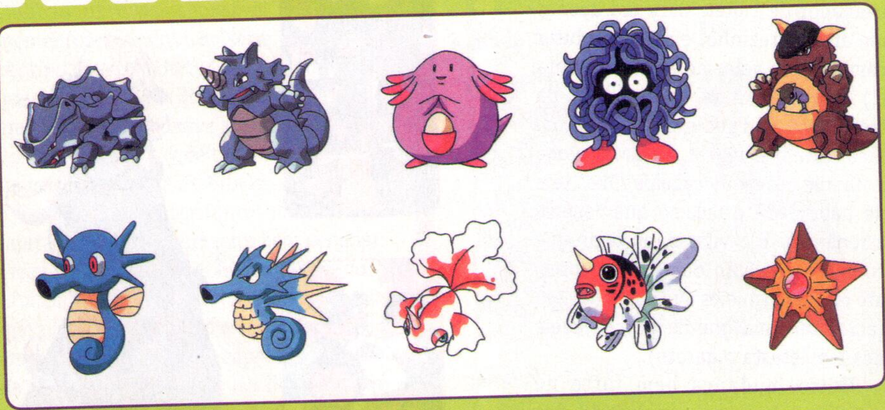
A personalidade é revelada também pelos maus tratos: o Chimchar do Paul é tímido por ser sempre repreendido pelo projeto de vilão. Seu ego fica ainda mais destroçado quando, no final da décima temporada, Paul se cansa da incompetência de seu Pokémon e o solta. Só resta esperar que algum treinador com um grande coração venha a capturar esse Chimchar. Quem será o candidato?

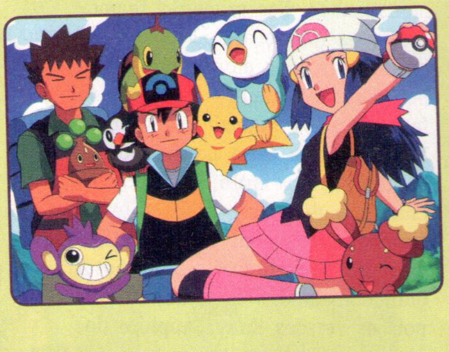
Os impulsos e desejos dos Pokémon também acabam fazendo os treinadores fazerem coisas que não gostam tanto. O Aipom de Ash é louco para participar de concursos Pokémon, sendo que o treinador de Pallet não é muito chegado nesse tipo de competição que mais parece uma exibição de Miss/Mr Pokémon. E o Buizel, uma doninha marítima que Dawn captura é fissurado por batalhas, atividade esta que não é muito do agrado da moça de Sinnoh. Esses desejos contrapostos gerarão uma situação nunca presenciada pelos fãs de Pokémon no começo da décima primeira temporada.

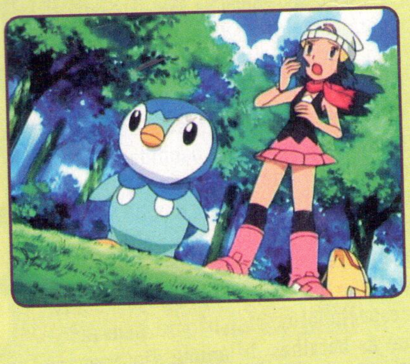
E também essa é a temporada que mais conta com participações especiais. Lembram-se que os membros da Elite dos Quatro, os maiores treinadores do mundo, nunca deram as caras decentemente na série? Saiba que, só nesses 52 episódios que compõem o 10º ano, já apareceram o líder da Elite, Lucian, e a campeã Cynthia. Sendo que esta tem uma luta emocionante contra Paul. É uma batalha que fará o chão, literalmente, tremer.

> **"O Aipom de Ash é louco para participar de concursos Pokémon, sendo que o treinador de Pallet não é muito chegado nesse tipo de competição que mais parece uma exibição de Miss/Mr Pokémon."**





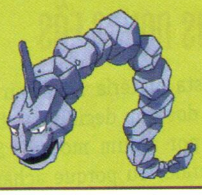


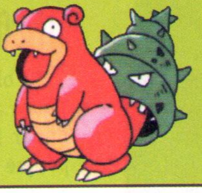


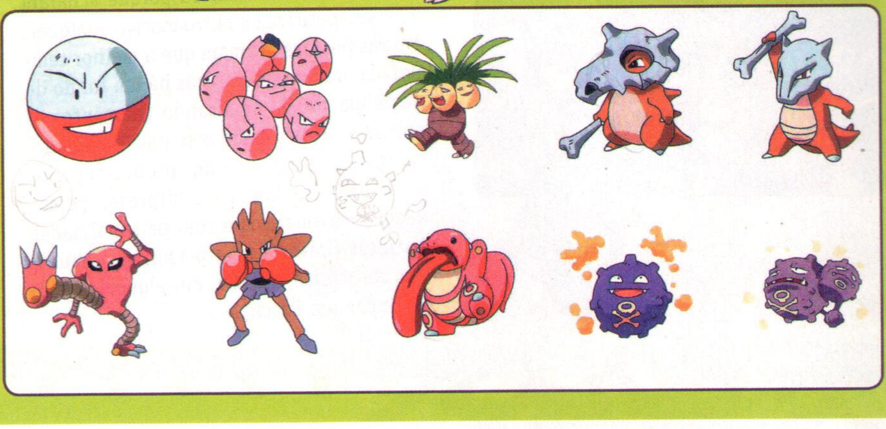
O QUE SÃO OS CONCURSOS?

Você deve ter lido sobre os concursos, mas, se não acompanhou a série nas temporadas em Hoenn, não faz a menor idéia do que são os concursos. Eles são uma mistura de exibição de beleza e lutas que deu um novo fôlego na série. Começa com o treinador e seu Pokémon fazendo uma exibição de golpe, visando conseguir a exibição mais vistosa. Logo a seguir, os melhores batalham entre si com tempo determinado, e a cada golpe o oponente perde um pouco de uma barra mostrada num telão. Quando o Pokémon perde toda a barra, ou se é derrotado, logicamente, perde.

A primeira personagem da série que se apaixonou pelos concursos foi a May, logo no começo da sexta temporada. Mas a atividade não é exclusiva para mulheres: Drew, o grande rival de May, mostra como um garoto consegue ter a sensibilidade necessária para um campeonato de beleza e luta. E no outro lado temos o outro rival de May, Harley, que é bem "alegre" e tem uma relação de amor e ódio com a coordenadora.







VERSÃO BRASILEIRA

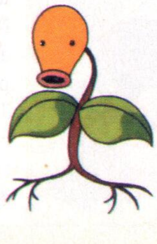
Pokémon Diamond & Pearl já está sendo dublado nos estúdios da Centauro, mesmo estúdio que dublou a série a partir do sétimo ano, quando a série saiu do polêmico Parisi Vídeo. O estúdio, na nova temporada, continua o bom trabalho feito nas temporadas anteriores, mesmo com as mudanças que irritaram alguns fãs. A mais notável foi a mudança da Oficial Jenny, que passou a ser dublada pela Gilmara Sanches, também diretora de dublagem da série. A tradução também teve problemas da sétima para a oitava temporada por causa da mudança de tradutores, saiu o Fernando Janson (mais conhecido pelo seu excelente trabalho nas duas primeiras temporadas de InuYasha) e entrou Elaine Pagano, mas a tradução do décimo ano mantêm o espírito das temporadas anteriores, graças a ajuda de fãs na tradução.

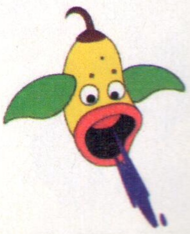
Com o anúncio da nova temporada, os fãs brasileiros já ficaram curiosíssimos para saberem quem seria a dubladora da Dawn. Dezenas de suposições foram feitas, mas a diretora escolheu Fernanda Bullara para a personagem. Para quem não associou o nome à voz, a Fernanda é deu o tom meigo da Tomoyo, de Sakura Card Captor, o tom nervosinho de Zatch, de Zatch Bell, além de emprestar a voz para Ino de Naruto e para a Nadja da série homônima. A voz encaixou-se perfeitamente na personagem, em grande parte porque a dubladora se encantou à primeira vista pela personagem.

Outro personagem que todos queriam saber quem seria o dublador era o Paul. Para o papel do moleque foi escolhido Gabriel Noya, que mais recentemente fez o Brago de Zatch Bell. Ele também dublou o Mokuba na primeira fase de Yu-Gi-Oh, mas sua voz na época não pode ser comparada com a atual. Mas não é a estréia do rapaz em Pokémon, pois ele também já interpretou o Squirtle no episódio especial Pokémon Mystery Dungeon (ou "Pokémon Mundo Misterioso", como ficou conhecido no Brasil), um especial sobre um garoto que acorda e vê que se transformou num Squirtle.

Os demais personagens continuam com seus dubladores de sempre. Ash continua invicto com a voz de Fábio Lucindo (o Kiba de Naruto) e o Brock com a de Alfredo Rollo (o Vegeta de Dragon Ball Z). Já Isabel de Sá (a Mai de Yu-Gi-Oh), Marcio Araújo (o Oliver de Super Campeões) e Armando Tiraboschi (o Narak de InuYasha) continuam dublando, respectivamente, Jesse, James e Meowth. Tudo com a diversão de sempre... pois os atores do trio ainda se divertem muito quando estão dentro do estúdio decolando de novo.

> **"Com o anúncio da nova temporada, os fãs brasileiros já ficaram curiosíssimos para saberem quem seria a dubladora da Dawn. Dezenas de suposições foram feitas, mas a diretora escolheu Fernanda Bullara para a personagem."**





ANTIGOS FÃS VS NOVOS FÃS

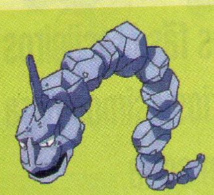
O objetivo desta matéria foi atrair um pouco a atenção dos que decidiram abandonar Pokémon por algum motivo. Seja porque envelheceram, ou porque acharam a série repetitiva ou outro motivo qualquer. Muitas pessoas afirmam que a melhor temporada era a primeira, mas há um fundo de nostalgia nisso. Analisando friamente, os episódios atuais estão com uma qualidade, tanto técnica quanto de roteiro, superior ao da primeira. Com mais surpresas, personagens carismáticos e com personalidades distintas (Dawn é uma personagem muito bem construída, até mais que alguém importante como o Brock).

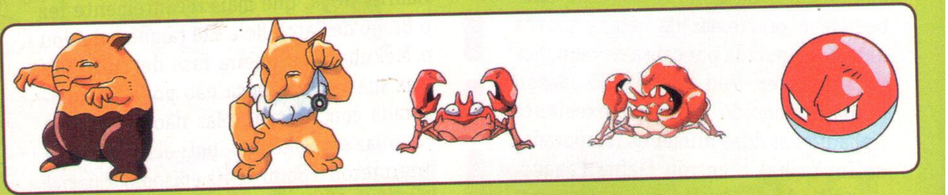
A série não quer fazer o espectador pensar em assuntos filosóficos sobre a vida, e sim fazê-lo passar alguns minutos sentado com o cérebro desligado assistindo a uma série que não ofende a inteligência das crianças e se mantém divertida para os mais velhos, grande parte por causa das batalhas e do humor nonsense. Se você abandonou Pokémon por qualquer que seja o motivo, não acha que está na hora de recolher essa criança abandonada e se divertir muito com ela no seu aniversário de dez anos? Posso garantir que, aos dez anos, essa criança está muito melhor que no primeiro ano de vida.

QUEM SÃO MAY E MAX?

Para os que não conhecem, May e Max são os irmãos que entraram no lugar de Misty a partir do sexto ano. May começa sua jornada Pokémon quando o Pikachu de Ash destrói sua bicicleta (qualquer semelhança com outro caso parecido é mera coincidência). No começo, ela não tem muito talento com Pokémon... na verdade ela quer mais é uma desculpa pra sair de casa. Mas com o tempo ela se torna mais interessada ao descobrir o mundo dos concursos de exibição.

Já Max é seu irmão mais novo, e personal-pentelho. Ele não tem idade para ter um Pokémon, mas conhece coisas que mesmo um treinador experiente como o Ash desconhece. Durante as temporadas que participou ele chegou a ficar próximo de muitos Pokémon selvagens, como um Ralts, e até mesmo o lendário Deoxys.





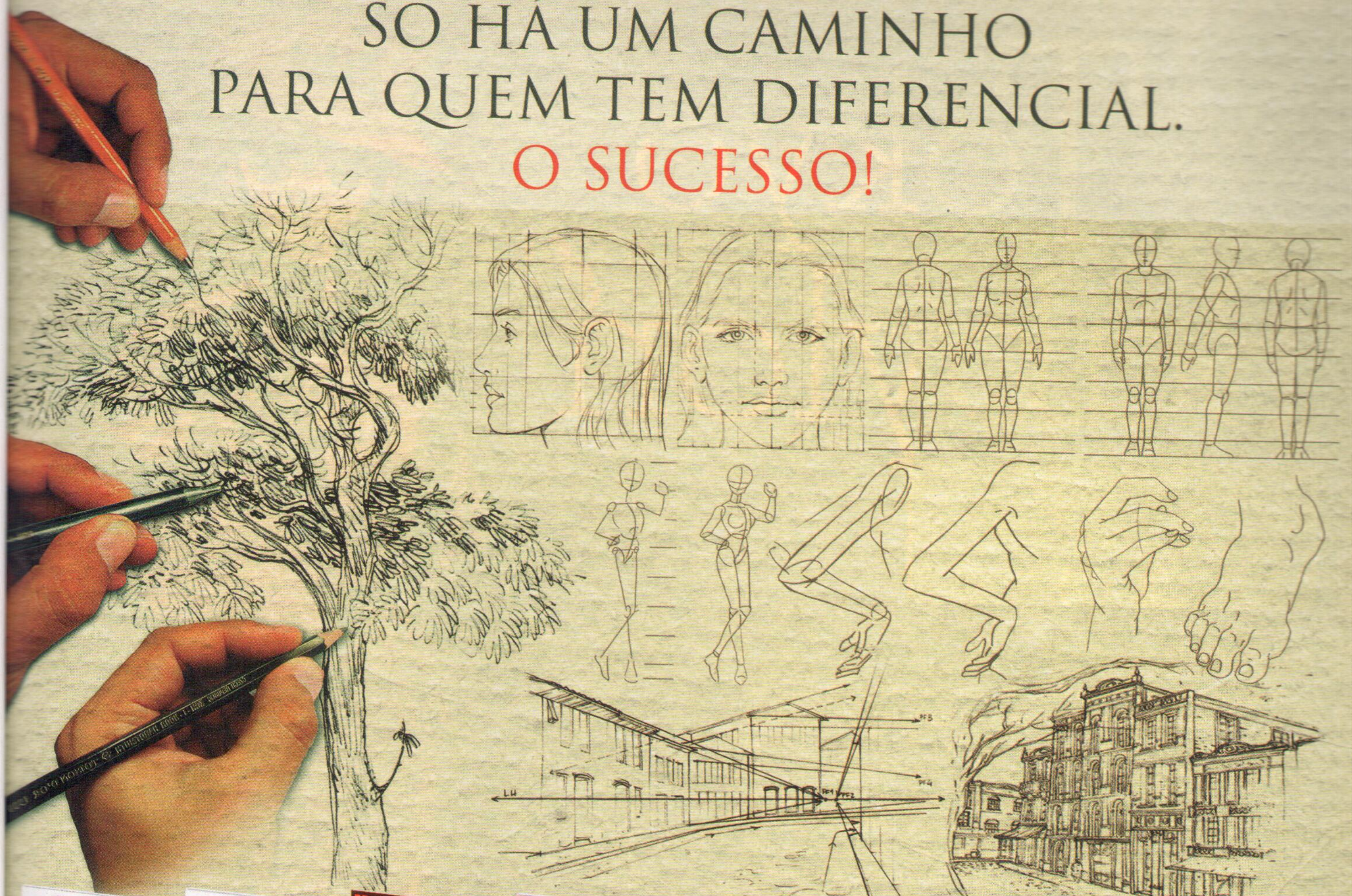
A CONFUSÃO DE NOMES

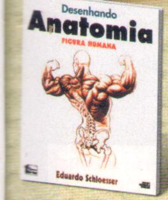
Muita gente se confunde facilmente com o nome das temporadas de Pokémon, e o motivo é mais simples que empurrar velhinho no trilho do trem, a versão americana e a japonesa seguem nomes diferentes. No começo, a oriental era Pocket Monsters e a ocidental Pokémon, e assim permaneceu durante as duas primeiras temporadas. Na terceira, no começo da fase Johto, os americanos decidiram colocar um subtítulo para diferenciar a nova fase: Pokémon – The Johto Journey. A partir daí, os americanos começaram a dar subtítulos para todas as temporadas, enquanto a versão japonesa continuava só como Pocket Monsters.

Seguiu-se então Pokémon – Johto League Champions e Pokémon – Master Quest. A partir da sexta temporada os japoneses decidiram aderir à moda dos subtítulos, e durante a fase Hoenn a série passou a ser chamada de Pocket Monsters Advance Generation. E as americanas continuaram com seus nomes a cada temporada: Pokémon Advanced, Pokémon Advanced Challenge, Pokémon Advanced Battle e Pokémon Battle Frontier. E agora as duas séries compartilham o mesmo nome, que é Pokémon Diamond and Pearl, pelo menos até o episódio 53, que é quando os americanos devem mudar o nome da temporada.

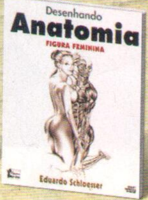
SÓ HÁ UM CAMINHO PARA QUEM TEM DIFERENCIAL.

O SUCESSO!




Desenhando
Anatomia
Figura Humana
Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia Figura Humana
Por Eduardo Schloesser


Desenhando
Anatomia
Figura Feminina
Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia Figura Feminina
Por Eduardo Schloesser

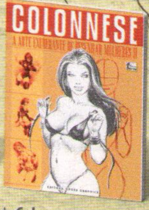
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 1

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Guerreiras

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 2

Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 1


COLONNESE
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres

Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 2

O Desenho Magnífico de
Rodolfo
ZALLA

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla

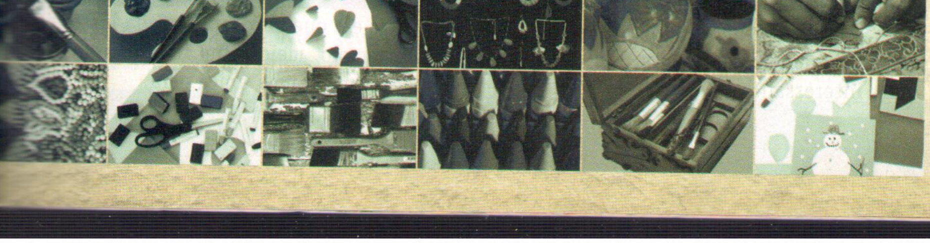
DC
Desenhos e Roteiros

Guia Oficial DC Comix Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros

CURSOS DE DESENHO OPERA GRAPHICA.

VOCÊ É APENAS UM ARTISTA?

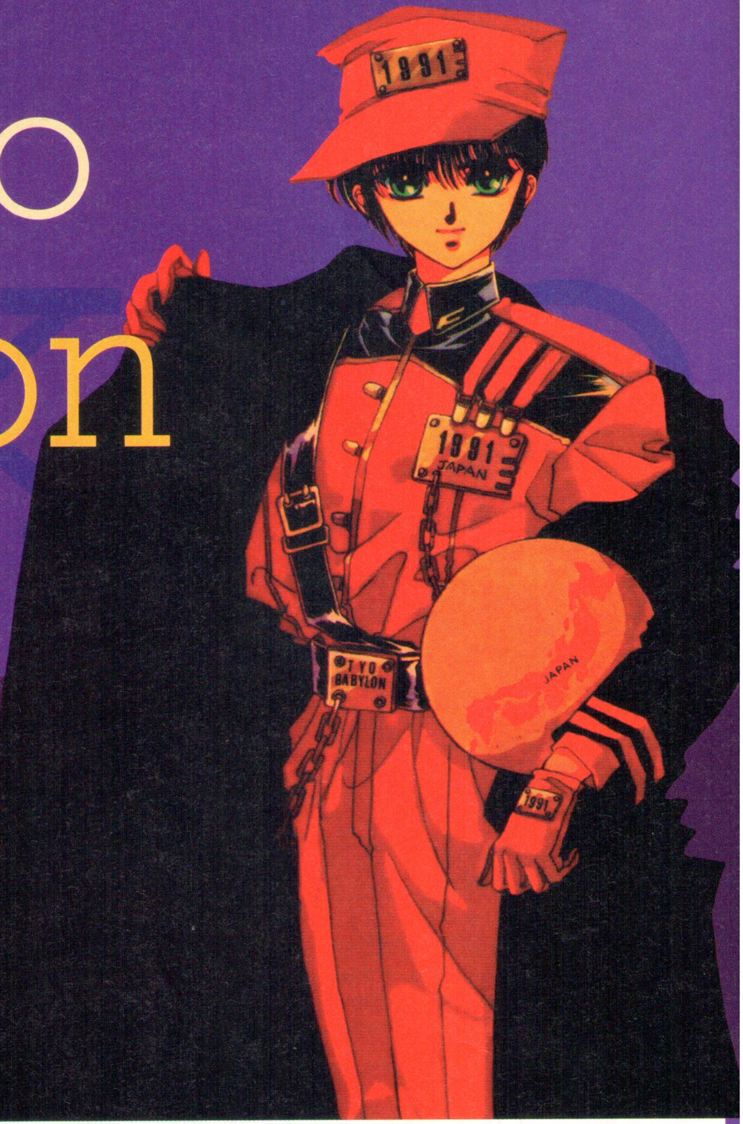
OU VOCÊ É UM ARTISTA COMPLETO?



à venda na
Comix Book Shop
Al. Jaú, 1998-São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

Por Valéria Fernandes

Tokyo Babylon



Autora: CLAMP
Publicação: 1991-1994
Volumes: 7 volumes
Revista Original: South (Editora Shinshokan)
Editora Brasileira: JBC

SINOPSE

Tokyo é uma grande metrópole, uma verdadeira Babilônia, cheia de luxo, divertimentos, possibilidades de prazer, mas, também, de pessoas frustradas, ansiosas e atormentadas. É nesta cidade que Subaru, um jovem exorcista de 16 anos, usa seus poderes para ajudar as pessoas. Este é o trabalho exercido pela família Sumeragi há 13 gerações e o rapaz é o herdeiro e chefe do clã. Junto com ele mora sua irmã gêmea, Hokuto, que tem poucos poderes em comparação com o irmão, mas em compensação tem uma língua ferina e talento para moda. Sempre por perto, gentil e acolhedor, está Seichirou, um veterinário que é um dos Sakurakuzamori, um clã de assassinos. Seichirou não esconde seus sentimentos por Subaru, mas existe algo mais que pode separá-los.

RESENHA:

Por muito tempo eu desejei ler Tokyo Babylon, pela arte e pela história, mas, conforme fui tendo contato com um número cada vez maior de obras do grupo CLAMP, comecei a pensar que poderia me decepcionar com a história. De qualquer forma, se o roteiro deixasse a desejar, pelo menos teria a arte antiga do CLAMP e o visual "Michael Jackson" das roupas para me divertir. Estava redondamente enganada. Tokyo Babylon é uma história do CLAMP ao mesmo tempo sem grandes pretensões e bem executada. Quando digo isso, estou pontuando que um mangá, assim como qualquer obra, pode começar prometendo muito pouco, sem (fingir) ser complexo ou que trará conceitos que vão mudar a história dos mangás. Há um grande segredo, mas Tokyo Babylon não se fia somente nele, tanto que às vezes, até esquecemos para quê Seichirou está na história...

E como é o mangá em si? As histórias em geral se centram em casos de exorcismo ou transtornos no nosso plano ligados a algum desequilíbrio no mundo espiritual, problemas que são investigados e resolvidos pelo protagonista, Subaru. Um dos atrativos mais interessantes é poder observar sobre a cultura japonesa tradicional e moderna com seus dramas humanos. Algumas situações poderiam acontecer no Japão ou no Brasil, dando um toque universal à obra. Fala-se de abuso contra crianças e idosos, suicídio, da solidão das grandes cidades, de bullying, até da fila para transplante de órgãos. E, claro, como não poderia faltar em um trabalho do CLAMP, temos a Torre do Tóquio. O quadrinho traz, também, alguma crítica social, mas tudo bem leve, e sempre costurado com algum humor, que apesar de machista em alguns momentos, pode ser relevado. Relendo algumas partes do mangá para fazer esta resenha, fui levada a pensar que talvez seja a obra mais madura do CLAMP que já li.

Tokyo Babylon é um trabalho simpático e divertido, que ganha densidade dramática conforme avançamos nos volumes. Há uma história principal que fala de Seichirou e Subaru, mas seu caráter episódico permite que se possa ler um dos casos sem que se precise obrigatoriamente ler o que veio antes e o que virá depois. Cada história apresenta princípio, meio e fim, mesmo que os sete volumes formem uma única obra.

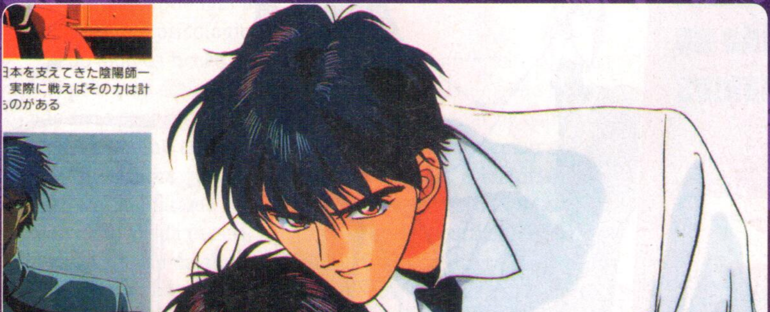
HUMOR UM POUCO CANSATIVO?

As piadinhas da Hokuto a respeito da relação de seu irmão, Subaru, com Seichirou, podem cansar e são repetitivas mesmo, mas estão de acordo com o tipo de humor presente nos mangás do CLAMP. É tipo, ame ou deixe. A maioria das pessoas, acredito, ama ou acha que o CLAMP tem mais a oferecer. No caso de Tokyo Babylon, tem mesmo. Agora, no caso do humor de Tokyo Babylon, ele tem tudo a ver com o culto ao romance entre rapazes dentro dos shoujo mangá.

É um círculo vicioso: as leitoras gostam, as autoras alimentam, se criam toneladas de fanzines e as vendas continuam a todo vapor. Faz parte do negócio e ponto final! Entendam bem, piadinhas e insinuações não vão fazer com que haja nada pornográfico em Tokyo Babylon, como muita gente insinuou na época em que a JBC lançou a série. Não se trata de forma alguma de um mangá yaoi/BL (Ver NT #8). Claro, não é uma situação velada como em Card Captor Sakura entre Touya e Yukito, afinal, o recorte de idade da South é bem mais elevado que o da Nakayoshi.

Há o interesse afetivo entre as duas personagens, mas o mangá não se centra nisso, é apenas parte do seu componente cômico e trágico, também. Seichirou, aliás, é uma personagem particularmente complexa em seus sentimentos, capaz de imensos sacrifícios e grandes crueldades, além de possuir grandes poderes psíquicos, para além do que Subaru e Hokuto possam sequer imaginar. Acredito que boa parte dos leitores fique sempre pendurada entre a aversão e a simpatia, afinal, Subaru parece a vítima indefesa.

PENSEI QUE JÁ TIVESSE ME ESQUECIDO DISSO...


日本を支えてきた陰陽師一
実際に戦えばその力は計
のがある
メガネを外した時、それは
頂点に達した時でもある。
は容赦のない性格だ
▶窮地の昴流を星史郎が救った。愛

ACIMA DA MÉDIA

A maior graça de Tokyo Babylon foi encontrar em um trabalho antigo do CLAMP, aquilo que eu não consigo ver em algumas das coisas mais recentes do grupo. É um mangá simples, direto, que parece não se levar muito a sério no começo, mas que é uma pequena pérola, na arte e no roteiro. E ele recebeu na sua edição brasileira um tratamento acima da média por parte da JBC. O formato segue a edição japonesa, temos imagens coloridas, e mesmo que o papel seja o padrão da editora, a impressão é bem melhor.

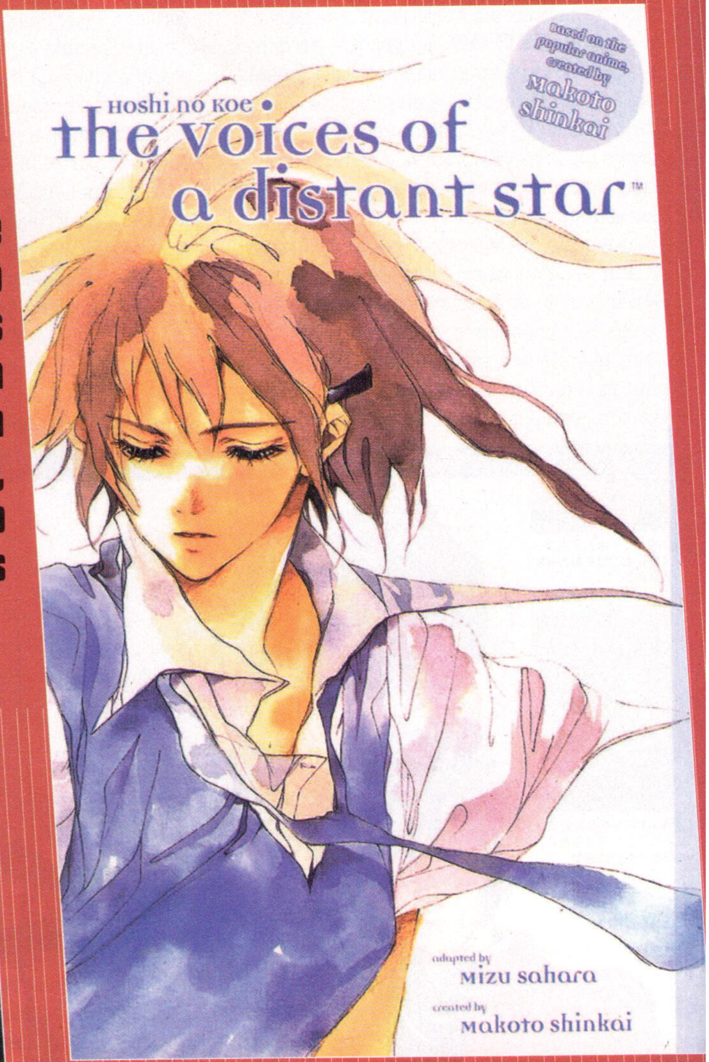
Vale a pena ter Tokyo Babylon em casa. Quando o mangá foi lançado, durante o hiato de X, houve gente que disse ser desnecessário, que em X o drama de Seichirou e Subaru era muito bem trabalhado. Discordo, é em Tokyo Babylon que as coisas são desenvolvidas e de forma muito mais competente do que no irregular X. Se houver um evento em sua cidade ou uma gibiteria perto de sua casa, aproveite para comprar o primeiro volume. Se você tem preconceito contra romances entre rapazes, pode se tranqüilizar, Tokyo Babylon não é um mangá BL/Yaoi, mas um estudo muito interessante sobre os sentimentos que habitam os seres humanos, e alguns deles podem ser bem cruéis. Com certeza, um dos melhores shoujos publicados em nosso país.

TEM ANIMÊ: Tokyo Babylon teve uma série de OAVS em dois episódios em 1992 e 1994. E eles foram lançados também nos EUA. Seria interessante vê-los saindo por aqui. Voltando ao mangá, ele foi lançado em vários países, como os EUA e a Itália.

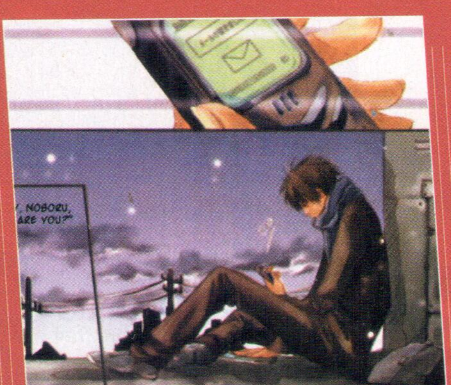
Por Alexandre Lancaster

HOSHI NO KOE

Volumes: 1 (completo)
Tradução: Vozes de uma Estrela Distante
Publicação Original: Revista Afternoon (abril de 2004)
Autor: Mizu Sahara (baseado no roteiro original de Makoto Shinkai)
Editora: Kodansha


HOSHI NO KOE •
the voices of a distant star™
based on the popular anime, created by makoto shinkai
adapted by mizu sahara
created by makoto shinkai

ROMANCE DE FICÇÃO CIENTÍFICA. Noboru e Mikako formam um simpático casal cujo namoro adolescente está nos seus estágios iniciais. Entretanto, Mikako é alistada em uma missão interestelar e graças à "Lei da Relatividade", ela permanece com 16 anos, enquanto Makoto continua envelhecendo ao longo dos anos. A partir daí, acompanhamos o drama do casal separado.



Review:

Hoshi no Koe é baseado no animê homônimo que se tornou famoso por conta do verdadeiro tour-de-force que foi sua produção – na verdade, um produto caseiro. Um Macintosh e cinco anos de trabalho duro renderam ao animador Makoto Shinkai reconhecimento, dinheiro e respeito (convenhamos que fazer um animê independente de qualidade realmente profissional, no braço, não é moleza). Com isso, ele já está no mercado como um nome a ser levado em conta, e já expandiu seu currículo (com o longa "Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho"). Mas quanto à obra em si, até por sua natureza restrita em termos de tempo e recursos (que só mostram a habilidade da animação), bem...

Direto ao ponto: aquilo trafega no limite nebuloso entre o que é intimismo e o que é sacarose. Não entra no terreno da breguice total (como, digamos, Saikano, cujos excessos em termos de melosidade beiram o revoltante) – mas parece ameaçar atravessar essa linha a cada momento. O que salta aos olhos é justamente a excelência da animação e as circunstâncias em que ela foi produzida, o que minimiza muito a impressão que temos do roteiro.

O sucesso do animê acabaria levando Hoshi no Koe às páginas dos mangás, e com isso, a história pôde ser colocada em perspectiva — graças ao trabalho de Mizu Sahara, então um novato recém-saido do prêmio de jovens talentos da Afternoon (a mesma antologia onde são publicados Gunsmith Cats, Blade of Immortal e Oh! My Goddess). Teoricamente, a adaptação incluiria partes do roteiro que não foram animadas, mais elementos novos fornecidos pelo próprio autor original. Houve bom investimento nesse mangá, tanto que no lançamento do seu primeiro capítulo, a Afternoon deu de brinde um DVD com uma espécie de versão preview do animê, além de ter apresentado artes inéditas da história pelo próprio Shinkai (o que não é vantagem nenhuma: o ponto fraco do animê original foi justamente os character designs, não muito bem-feitos, mesmo bem animados), mais ilustrações de Kosuke Fujishima, o criador de Oh! My Goddess e character designer de Sakura Wars.

ade of
nente,
o que
novos
Houve
o que
ulo, a
n uma
, além
istória
tagem
inal foi
muito
, mais
criador
ner de

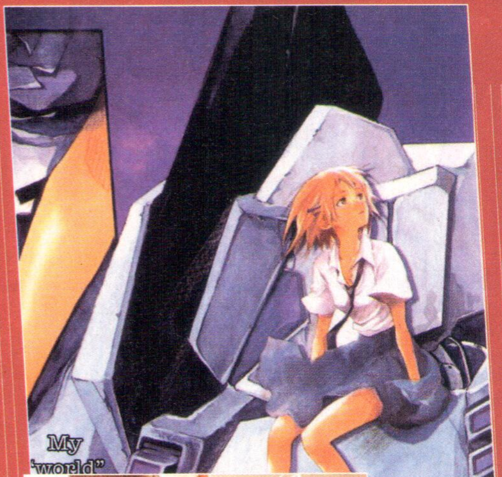
"Os robôs – aqui chamado tracers – não são apenas uma desculpa para mostrar cenas de combates vistosas como no animê. Aqui, eles são mostrados como as unidades de batalha que são."

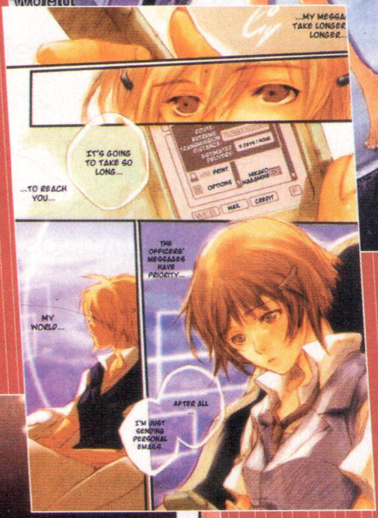
De volta à Ficção Científica

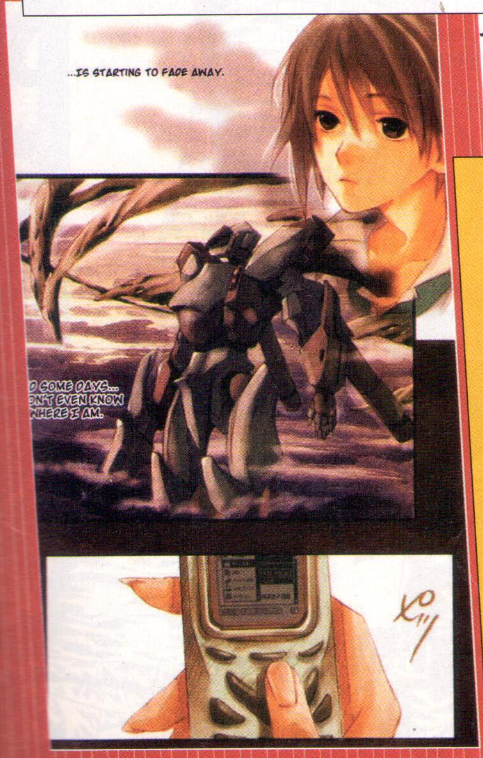
A primeira coisa que salta aos olhos é que, com as adições, não apenas o romance ganha consistência, mas o elemento de ficção científica também é beneficiado. A obra se tornou mais equilibrada do que aquela que lhe deu origem. Se no animê só tínhamos dois personagens, agora somos apresentados tanto aos amigos de Noboru na escola — que gradualmente se esquecem de Mikako — quanto aos colegas de base da moça. Noboru perde o rumo, mas poderia ser salvo para a vida por uma nova namorada, ou para os amigos, ou para tudo... não fosse aquele maldito celular mandando mensagens com meses, anos de distância, sempre no exato momento em que ele finalmente vai pôr a cabeça no lugar. Isso parece menos amor do que culpa — mas abordar isso de forma realista acabaria por quebrar a lógica sentimental da história, convenhamos.

Mikako, por sua vez, começa a se adaptar e fazer amigos (por mais que ela sofra, muito menos tempo passa para a moça do que para sua contraparte na Terra, e por isso mesmo, ela lida muito melhor com a situação do que o rapaz), mas tem que conviver com o fato de que que eles morrem ou podem voltar mutilados para casa — e apesar de não parecer, no fundo ela está estimulando a dependência psicológica de Noboru.

Já do lado da ficção científica, temos uma idéia mais clara da razão pela qual está se lutando. Os robôs – aqui chamado tracers – não são apenas uma desculpa para mostrar cenas de combates vistosas como no animê. Aqui, eles são mostrados como as unidades de batalha que são — e, efetivamente, a história deixa de ser um melodrama romântico para ser um estudo de como a guerra afeta a vida pessoal não só dos que dela participam, mas de todos os que são de alguma forma indireta ou direta envolvidos por ela. É um drama intimista de ficção científica, não a ficção científica sendo mal usada como desculpa para um melodrama vagabundo capaz de matar um ser humano de diabetes (sim, Saikano, estou olhando novamente para você...).




...MY MESSA TAKE LONGER LONGER...
IT'S GOING TO TAKE SO LONG...
...TO REACH YOU...
THE OFFICERS' MESSAGES HAVE PRIORITY...
MY WORLD...
AFTER ALL
I'M JUST SENDING PERSONAL EMAILS


...IS STARTING TO FADE AWAY.
...SOME DAYS... DON'T EVEN KNOW WHERE I AM.

Brincadeiras à parte...

Sem brincadeiras agora: por que essa implicância com outro animê que nada tem a ver com este? Simples. Tanto Hoshi no Koe quanto Saikano (exibido regularmente no Brasil pela Animax) partem de uma premissa que em sua raiz acaba sendo similar: um casal cuja felicidade é truncada pelo conflito, aonde o alistado não é o rapaz, mas sim uma menina fisicamente inofensiva em termos visuais. É impossível não trazer a comparação à mente — as duas, guardadas as diferenças de traço, nem chegam a ser tão distantes assim, na aparência.

Só que Saikano trata essa matéria-prima com verborragia, melodrama excessivo a ponto de comprometer a credibilidade dos personagens (e o saco do espectador) — e uma certa mão pesada na direção e roteiro. Por isso — e pelo fato de que um deles está sendo exibido no Brasil — é preciso trazer a comparação à tona: o mangá de Hoshi no Koe mostra que dá para trabalhar esses elementos com elegância e na medida, resultando num bom material, bem acabado, bem desenhado (o traço de Sahara lembra um pouco o estilo de Yoshiyuki Sadamoto, autor de Evangelion, e as páginas coloridas são realmente bonitas) e que se não vai mudar a vida de ninguém, é pelo menos um produto de altíssima competência. O animê original, apesar da força da animação, acaba se assemelhando mais a uma espécie de rascunho para o mangá, bem melhor resolvido.

No fim das contas, menos do que uma idéia boa ou original, o que conta é a sua execução final. E no cômputo geral, o mangá de Hoshi no Koe se saiu muito bem.

Eu leio Manhwas

Por Sett

Como a maioria, conheci primeiro os mangás e, por acaso, uns três anos depois, me deparei com algumas imagens que por desconhecimento pensei ser de um mangá "diferente". Os olhos e a boca tinham um destaque e o artista tinha posto mais tinta do que eu já tinha visto em alguns mangás. Procurando saber mais sobre este novo "estilo", logo reconheci o traço de alguns manhwagas e soube que não se tratavam de quadrinhos japoneses. Descobri assim o mundo dos quadrinhos coreanos.

As maiores editoras da Coréia

Para vocês terem um breve panorama de onde se originam os quadrinhos que vêm ou virão para nossas bancas, vou falar um pouco sobre as quatro maiores empresas que publicam manhwas, conforme o número de licenciamento nos outros países. Aqui estão um pequeno conjunto de informações que consegui reunir:

- Daiwon

Ela é a maior editora da Coréia, tanto em licenciamento interno quanto externo. A Daiwon possui grande parte do mercado de manhwas em outros países com seus títulos, além de apostar em editar os mangás japoneses de maior sucesso como "Naruto" e "Nodame Cantabile". A empresa aposta tanto em títulos para garotos, quanto para agradar as meninas.

Revistas: Naker, Newtype Korea, White, Comic Champ (publica material da Shonen Jump), Young Champ e Monthly Issue

Sucessos: Archlord, Priest, Ragnarök, Déjà-vu e Good Luck.

- Seoul Cultural

Chamada também como Jumps ou Seoul Munhwasa, somente perde para toda poderosa Daiwon, mas é a editora que possui mais títulos que gosto. Os fãs do manhwa conhecem muito bem os grandes sucessos desta companhia.

Revistas: IQ Jump Comics , Jumps , Sugar e Wink.

Sucessos: Angry, The Bride of the Water God, Goong, You're So Cool e Let Dai.

- Sigongsa

A Sigongsa está no mercado desde 1989, possui um razoável número de manhwas famosos, contudo sua atuação nas vendas de revistas diversas e videogames parece ser maior que a publicação de manhwas.

Sucessos: Chocolat, Demon Diary, Kiss Me Princess e Tarot Café (até o 4° volume).

- Haksan

Empresa que publicava o "falecido" manhwa Chonchu. Seus grandes sucessos giram em torno dos manhwas de fantasia no estilo "guerreiros" ou "capa e espada", apesar de ter obras sobre o cotidiano como "I.N.V.U".

Revistas: Booking Comics.

Sucessos: Banya, Dangu, ChonChu, I.N.V.U. e The Queen's Knight.

Fazendo um parêntese, abro um espaço aqui para falar da revista Wink, porque ela é uma das revistas coreanas que mais licenciam manhwas para outros países. Com a periodicidade quinzenal, suas histórias são compiladas em volumes pela Seoul Cultural e são somente sunjeong. Ela possui uma gama muito variada de enredos e de artistas. Nela podemos encontrar histórias sobre a vida comum dos estudantes ou sobre fantasia mitológica (ou no deserto do Saara), além de alguns enredos fofinhos ou até boyslove. Assim como o enredo, a qualidade dos traços também é variável, encontramos desenhos bizarros de tão feios ao lado de histórias cheias de detalhes magníficos.

É muito difícil achar rankings ou números de vendagens, e mais ainda informações sobre os manhwas. Por isso, descobrir o ranking da Daiwon foi realmente um achado. A editora Daiwon traz no seu site a cada mês um Top 30 de quadrinhos para garotos e garotas, lançados pelas mais importantes editoras da Coréia. Curiosamente, nesse Top 30, não somente constam os manhwas como também os mangás, que muitas vezes tomam importantes posições dos quadrinhos nacionais. Apesar do Japão não ter nada parecido como algum tipo de número que expresse a entrada de outros quadrinhos entre seus rankings, ainda não posso ter elementos para descrever o nível de leitura dos manhwas pelos japoneses. Talvez o indício de ter k-dramas como "Goong" e "Full House" licenciados no Japão seja um pequeno ponto positivo.

No caminho inverso, o mangá "Nodame Cantabile" é uma boa expressão do gosto dos coreanos pelos mangás. Ele sempre está bem posicionado, chegando seu volume 17 ao primeiro lugar no Top 30, quando o ranking das vendas para os mangás primeiro semestre de 2007 do site Amazon Japan deu também a mesma colocação para

Classificações e curiosidades

Manhwaga: É aquele(a) que desenha e/ou escreve o enredo dos manhwas.

Sonyung: Quadrinhos coreanos para garotos, como a classificação japonesa para shonen, ou seja, são aqueles feitos para meninos e adolescentes do sexo masculino lerem.

Sunjeong: Tem o mesmo significado que shoujo, quadrinhos para garotas. Contudo, os coreanos parecem não ter tão nítida a separação entre shoujo/boyslove/josei, abrangendo todos os subgêneros do manhwas feitos para mulheres como "sunjeong".

Tchungnyun: Equivale ao termo japonês seinen (quadrinhos para jovens homens adultos).

Da esquerda para direita: Ao contrário dos mangás, os manhwas tem seu sentido de leitura igual ao dos nossos gibis ocidentais.

Manhwabang: São bibliotecas e salas de leitura privadas na Coréia do Sul, onde se pode alugar manhwas para ler. Esses estabelecimentos geralmente ficam abertos 24 horas por dia. Afinal, toda hora é hora de ler.

o mangá. Recentemente, o j-drama (novela japonesa) de "Nodame Cantabile" concorreu em várias categorias ao Seoul Drama Awards 2007, um prêmio para produções televisivas na Coréia. E conseguiu ganhar como melhor minissérie, melhor diretor para Takeuchi Hideki, e na categoria melhor música para a direção musical de Takeuchi Hideki.

Coréia do Sul

Quando lemos uma definição do que é um manhwa, consta que é uma história em quadrinho feito por coreanos. Alguns falam que manhwas têm bonitos traços e histórias fracas, outros que ainda não se desenvolveram tanto como o mangá. Mas antes de qualquer julgamento é importante saber como foi construída a história em quadrinhos coreana.

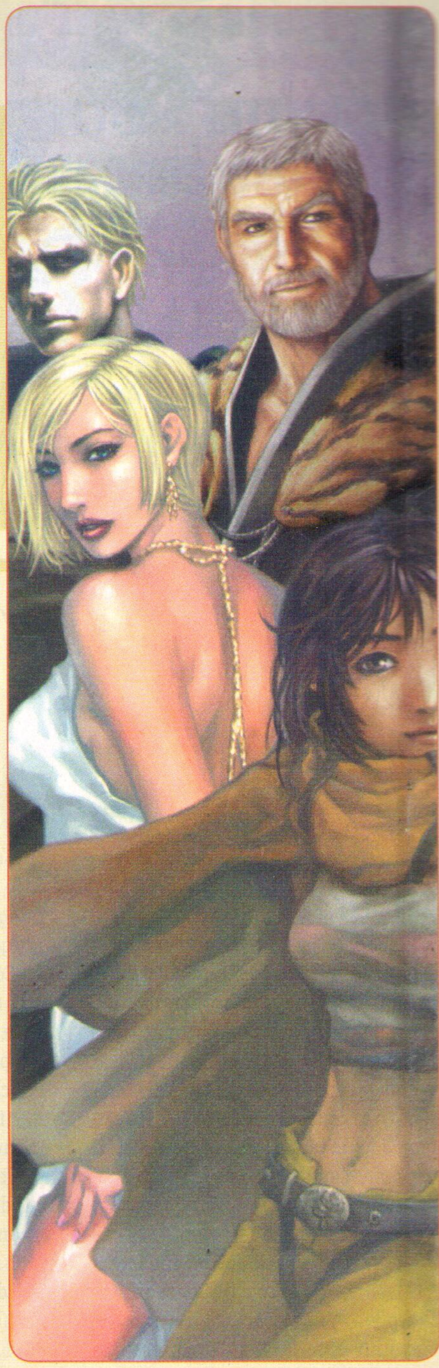
Primeiro, para entender o manhwa temos que conhecer um pouquinho da história da Coréia, porque os dois estão intrinsecamente ligados. E, curiosamente, fazendo paralelos bem amplos, podemos dizer que nossa história politicamente tem muito em comum com a deles. A história da Coréia do século XX, quando aparecem os primeiros quadrinhos impressos em jornal, é pontuada por grandes períodos de opressão política e repressão contra a imprensa. Até 1945, por exemplo, a Coréia estava sob o jugo do imperialismo japonês, que controlava firmemente todo tipo de expressão, e em especial o que nos manhwas denunciava a ocupação nipônica. Depois do fim da Segunda Guerra, o país ficou dividido entre República da Coréia ou Coréia do Sul (pró-EUA) e República Popular Democrática da Coréia ou Coréia do Norte (pró-União Soviética). Esse foi o início da guerra entre as duas Coréias, e apesar da paz negociada entre elas, a indignação pelas atrocidades da guerra ainda não foi esquecida por ambos os lados.

Mas sigamos ao que interessa e vamos à Coréia do Sul. Tem início a liberdade para criação de revistas onde são publicados os desenhos dos manhwas, e nos anos seguintes inicia-se sua própria autonomia para publicação em revistas especializadas. As tropas norte-coreanas invadiram em 1950 a Coréia do Sul. Neste período, surge o Sunjeong, manhwas para garotas, e o Ttakji, manhwa em que o enredo se passa no Ocidente. Os Ttakji falam sobre aventuras de piratas e de lugares fantásticos, e levava aos coreanos uma forma de fantasiar para fugir do dificil período que estavam passando.

Mas tudo não era um mar de rosas, o presidente Sygman Rhee marcava com seu autoritarismo e a censura não tardou a aparecer quando a propaganda de guerra se infiltrava nos desenhos. Com o país destruído, a produção de quadrinhos foi severamente afetada. Depois de um armistício, os manhwas, lojas e livrarias voltaram a crescer. É nesse momento, com o dinheiro curto, que surgem as manhwabangs, onde se locavam quadrinhos por hora a um preço pequeno. Elas são constituídas de pequenas editoras que fornecem revistas com os manhwas. Isso foi uma das estratégias mais importantes no mundo dos quadrinhos coreanos para dar acesso à leitura dos quadrinhos e deu combustível para a formação das editoras das grandes revistas.

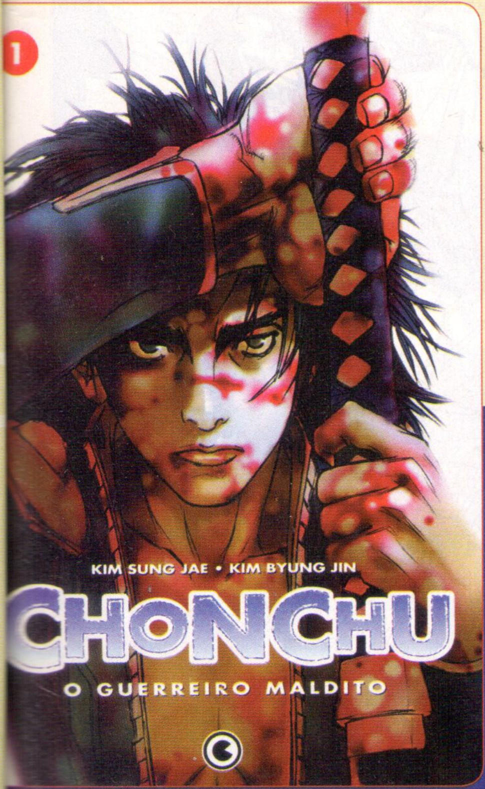
Paralelamente a nossa história, em 1961 a Coréia sofreu um golpe militar dirigido pelo general Park Chung-Hee, que tornará impossível a publicação livre das idéias dos manhwagas porque o governo tomou o controle total e o monopólio das editoras. Ficou proibida qualquer atividade política, porém, vários artistas começaram a publicar histórias que datavam do período medieval coreano para conseguirem criticar a atual situação política do país. É também nos anos 70, enquanto no Japão as grandes mangakás dão à luz shoujos importantes e as mulheres dominam o shoujo, na Coréia, os sunjeong são proibidos de serem publicados.

Somente na década de 80 a liberdade de expressão na Coréia voltaria a ver a luz com a democratização. E é justamente neste período que os manhwas começam novamente a ressurgir e vão ter o seu grande "boom" no fim dos anos 90. Os sunjeong, por exemplo, retornam também nos últimos anos da década de 80 e se tornarão o gênero mais popular em exportação que os coreanos levaram para os outros países.



Manhwas não têm fim?

Quando qualquer discussão sobre manhwas começa, inevitavelmente o argumento "os manhwas não têm fim" surge. Essa idéia veio depois que os primeiros quadrinhos do estilo chegaram no Brasil. "Ragnarök" e "ChonChu", ambos lançados pela editora Conrad, que na época viu neles um grande potencial comercial, assim como outras editoras pelo mundo, mas o problema surgiu quando ambos foram paralisados na Coréia.



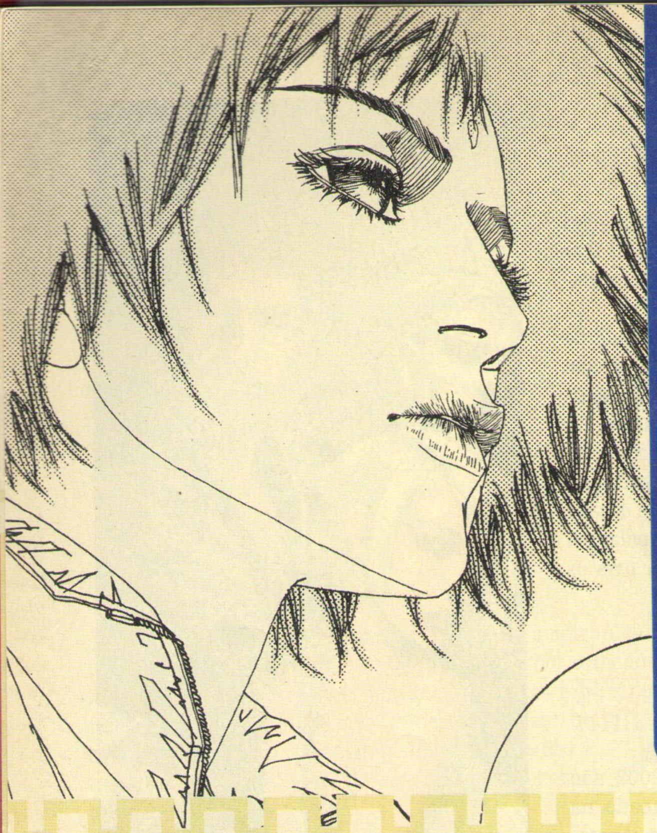
O autor de "Ragnarök" desde 2002 não lança mais capítulos, estando ocupado na versão de videogame do seu manhwa. Apesar de tudo, os fãs mais otimistas pensam que um dia ele retornará à criação. É sentar e esperar a boa vontade do rapaz. No caso de "ChonChu", penso ser mais complicado. O manhwa tem duas autorias: Kim Byung Jin, que faz os desenhos, e Kim Sung Jae, que constrói o enredo. O desenhista desistiu de continuar o trabalho e nos anos seguintes iniciou "Final Fantasy XI : The Out of Orders" que também não finalizou. Atualmente, Kim Byung Jin está trabalhando em um seinen chamado "Jackals" pela editora Square Enix, para quem quiser matar a saudades do traço de "ChonChu".

Talvez por isso, algumas editoras tenham o cuidado de trazer no momento títulos curtos, que já tenham sido terminados. Com exceção desses dois trabalhos e de "Priest", não existe nenhum fundamento que os manhwas não tenham fim. Basta dar uma olhada no número de manhwas de com poucos ou muitos volumesque já chegaram ao fim na Coréia.

No mundo

Acompanhado sempre que possível o crescimento e o licenciamento dos manhwas em outros países eu me alegro em dizer que nos últimos dois anos houve tanto um aumento dos títulos quanto o surgimento de editoras que estão se especializando somente em manhwas. Realisticamente, o número de vendas ou o reconhecimento não é igual a alguns mangás, mas é indubitável que os fãs das obras coreanas são um bom e crescente (mesmo a pequenos passos) mercado.

Segundo o site Hankyoreh, o percentual de publicação de manhwas atualmente se divide em 40% para a Europa, 30% para Ásia e mais 30% para EUA. Sou otimista com o potencial de crescimento de qualidade e número dos manhwas, e vejo que em cada país há diferentes graus de aceitação. Recentemente, por exemplo, houve o cancelamento de toda linha de manhwa da editora francesa Soleil, alegando pouco retorno nas vendas dos quadrinhos; o que na minha opinião poderia não ter acontecido se houvesse por parte da editora uma criteriosa escolha de títulos e opções para diferentes públicos. Enquanto isso, a Panini na Espanha já manifestou sua satisfação com os manhwas e disse pretender olhar com mais carinho a sua linha de quadrinhos coreanos.



Espanha e Argentina - A editora Ivrea, que publica quadrinhos nos dois países e há alguns meses chegou a colocar um anúncio em seu site procurando um tradutor de coreano, mostrando que seu interesse não era em vão, somente no ano de 2007 lançou onze títulos de manhwas. Entre as editoras da Espanha que publicam títulos de manhwas estão a Medea, Norma, Panini, Planeta e Glenat.

Itália - A Itália tem mais de 22 licenciamentos de manhwas até o momento e pelo menos cinco sunjeongs para 2008. As editoras italianas são bem rápidas para conseguir os títulos, não se importando se eles são recentes e não têm um fim próximo. Se tiver potencial é licenciado, principalmente pelas editoras JPop, Planet Manga e Flashbook.

França - A França é um dos países que tem uma enorme leva de mangás e agora de manhwas. Pelo menos nove editoras francesas publicam os manhwas, entre elas a Tokebi, a Saphira, a Kana e a Soleil. A Tokebi é a maior licenciadora no país e a Shapira trabalha somente com manhwas para garotas.

Estados Unidos - Mais de cem títulos diferentes de manhwas já foram licenciados pelas editoras Net Comics, Ice Kunion, CPM Manhwa, Infinity Studios, DramaQueen e a Tokyopop. Destas, as três primeiras trabalham somente com manhwas, sendo a Net Comics a precursora deste tipo de quadrinho no país.

Mangá x Manhwa?

Não compreendo a necessidade da competição entre mangás e manhwas existente entre alguns fãs. Os mangás têm todo um complexo mecanismo de produção, que os faz inigualáveis no ramo dos quadrinhos, superando em variedade e qualidade a produção de muitos países. Vejo no manhwa, um grande acerto dos coreanos, que conseguiram com sucesso estabelecer seu mercado de quadrinhos, sem precisar ter como muleta o lucrativo rótulo "mangá", que muitos hoje desejam, na meta das grandes vendas. Cada um tem sua qualidade e conforme a história coletiva ou pessoal de seu povo, pode oferecer um tipo de trabalho que agradará a diferentes tipos de gostos.

Não somente as vendas de mangás no exterior seriam capazes de dar uma chance ao trabalho dos coreanos. O que impulsionou nesses últimos anos o crescimento da audiência de novos leitores de manhwas foi, sem dúvida, o acesso à Internet, e a disponibilidade de alguns fãs que se reúnem para traduzir amadoramente os manhwas para os que antes somente conheciam os quadrinhos japoneses. Apesar de algumas editoras criticarem no que se refere ao direito autoral, elas não podem negar que a propaganda gratuita que estas pessoas fazem de seus produtos abriram um espaço comercial em diversos países.

Seguindo esta linha de pensamento e comprovando-a, o site coreano Dong- A Ilbo trouxe um interessante artigo sobre o comércio dos manhwas na Córeia. Nele, consta que o sucesso dos manhwas e seu crescimento se deve à exportação com os licenciamentos para os outros países. Na Córeia, o mercado de quadrinhos é esmagadoramente tomado pelos mangás. Também fornece dados que dão um fator positivo ao crescimento dos manhwas citados pela «Manhwa Industry Survey », onde o valor dos manhwas exportados em 1999 atingiu a cifra de 240 mil dolares, subiu em 2004 para 1,9 milhões e cresceria novamente em 2005, para 3,6 milhões.

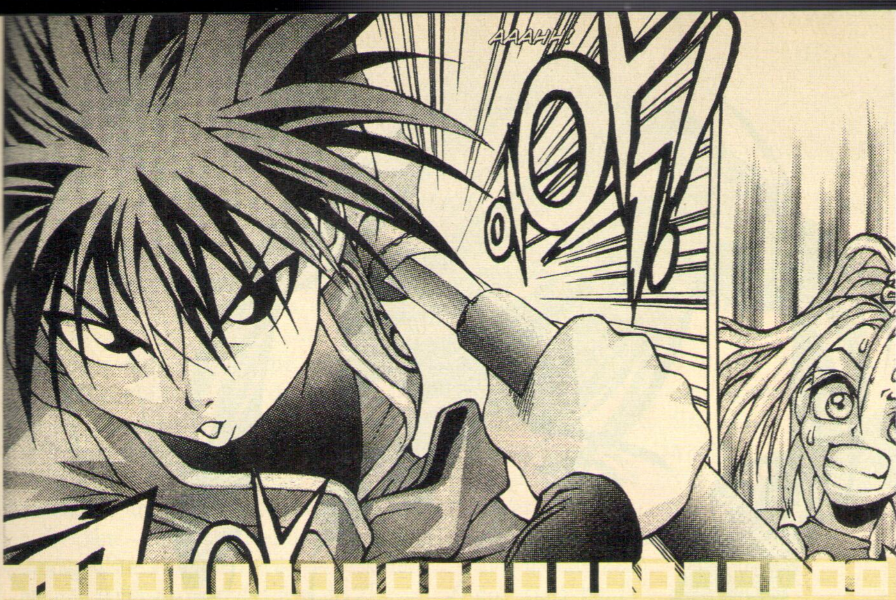
Por esbarrar no desconhecimento dos materiais e sua "semelhança" com os mangás, não era raro até mesmo poucas editoras no mundo terem um selo específico para os quadrinhos coreanos de mangá, fazendo com que os fãs mais ortodoxos de mangá nem mesmo pensarem em experimentar a leitura dos coreanos, como se tal coisa fosse um tipo de sacrilégio. Mas, mesmo sabendo que a maioria é da opinião de que a qualidade da história é mais importante que a origem, sei que ainda há muito terreno para ser percorrido, tanto aqui como em outros países para que o preconceito e o desconhecimento sobre os manhwas sejam superados.

ses e
dutor
2007
tulos

pelo
onse-
ximo.
nga e

ra de
elas a
napira

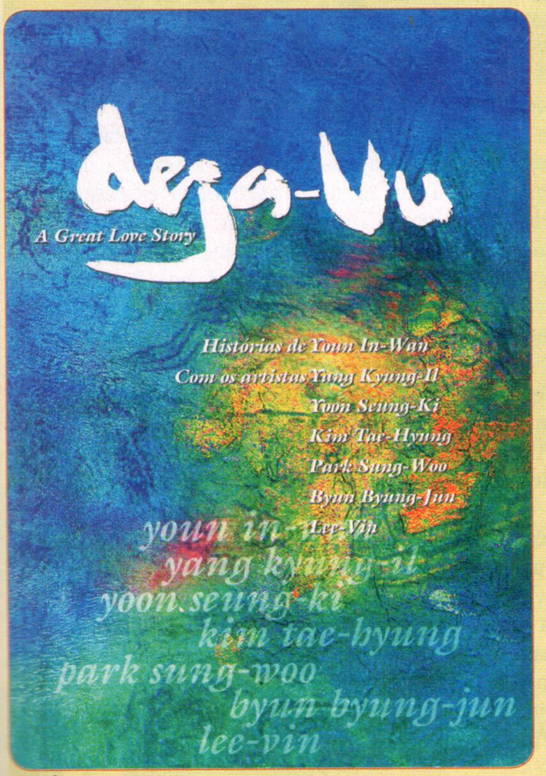
ciados
ueen e
a Net



Os sucessos e o Brasil

Será que quem lê mangá leria manhwa, vocês poderiam me perguntar? Eles têm histórias interessantes e fariam sucesso aqui? Primeiro, os leitores que leram manhwas como Chochu ou Priest podem ser um bom referencial para estas respostas e a resposta às duas perguntas é um definitivo sim. Os traços e as histórias são elogiadas, e agradam em cheio os que gostam de história de guerreiros, também os que vêem na mistura faroeste e um anti-herói uma grande pedida. Para quem quiser comprovar a variedade dos traços dos manhwagas, basta somente ler as histórias existentes no manhwa "Déjà-Vu" e compreenderá que esse universo de quadrinhos pode surpreender muito.

Em relação aos manhwas com potencial, por serem sempre lembrados quando há alguma enquête na Internet, noto uma boa receptividade dos leitores brasileiros nas comunidades de mangás que freqüento e em especial os que lêem sunjeong ou que assistem aos episódios de k-dramas (novelas coreanas) como "Full House", legendados por grupos de fãs aqui no Brasil.

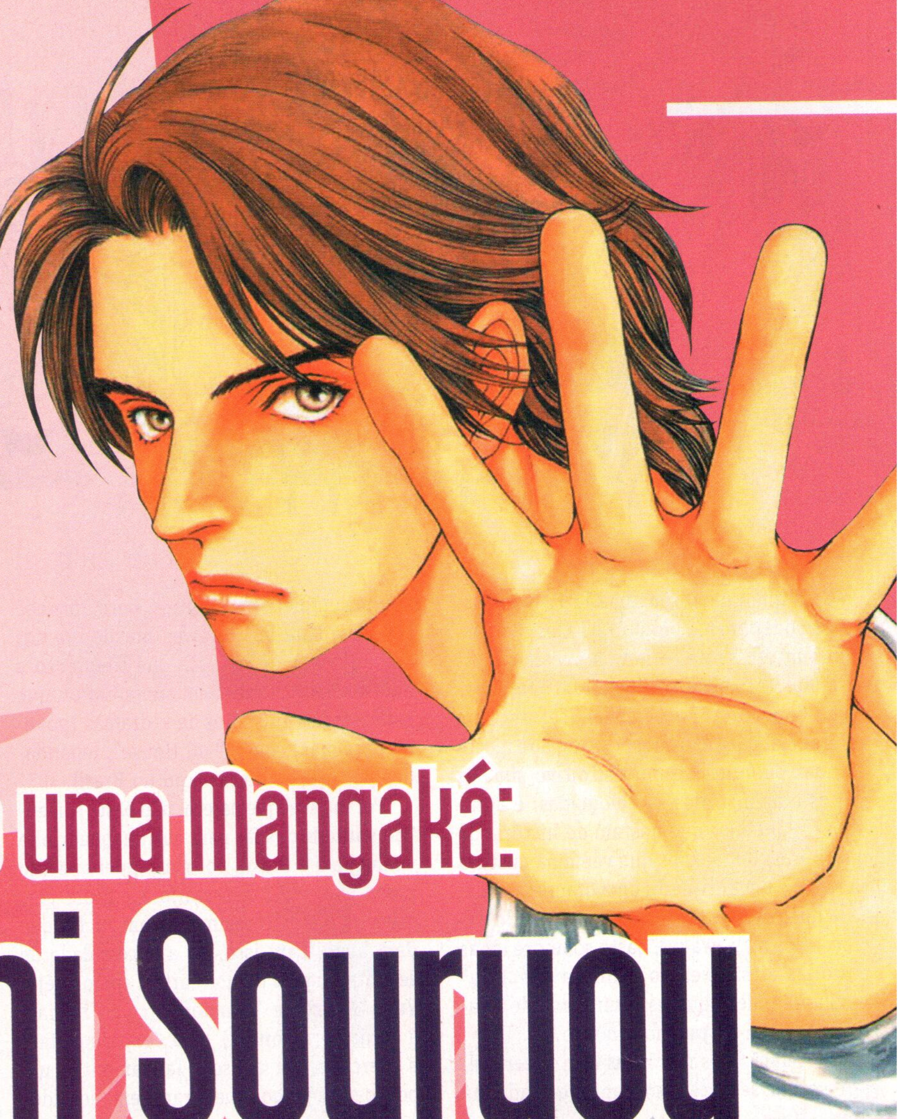


Por incrível que pareça, não basta somente a vontade dos fãs para que um quadrinho venha para o Brasil, por mais cruel que isso possa parecer. É necessário a editora perceber que existe realmente um nicho que dará lucro. Para isso, há a necessidade de se editar alguns títulos curtos, como "Déjà-Vu", "Angry" e "Warcraft" (como fizeram a Panini e a Conrad) para "experimentar" o mercado, ou arriscar lançamentos um pouco mais longos que foram bem recebidos em outros países, como "Priest" e "Tarot Café" (editados pela Lumus e NewPOP respectivamente).

A Panini já lançou o selo "Planet Manhwa" com o título ainda em andamento na Coréia, "Kill-Dong", mostrando o interesse da empresa no ramo dos quadrinhos coreanos. Tenho certeza que a vinda de alguns títulos de manhwas serão bem sucedidos, basta somente as editoras brasileiras observarem o que seus leitores estão consumindo e o que eles querem nas bancas, como "Goong", "You're So Cool", "Dangu" ou "Shin Angyo Onshi", que já tem até uma animação. Por fim, em 2006 somente tivemos três edições de manhwas e em 2007 um pouco mais que isso, todos com estilos e propostas diferentes. Vocês podem esperar e nos acompanhar, pois com certeza para 2008 teremos mais das boas histórias dos quadrinhos coreanos, para todos os gostos, nas bancas.

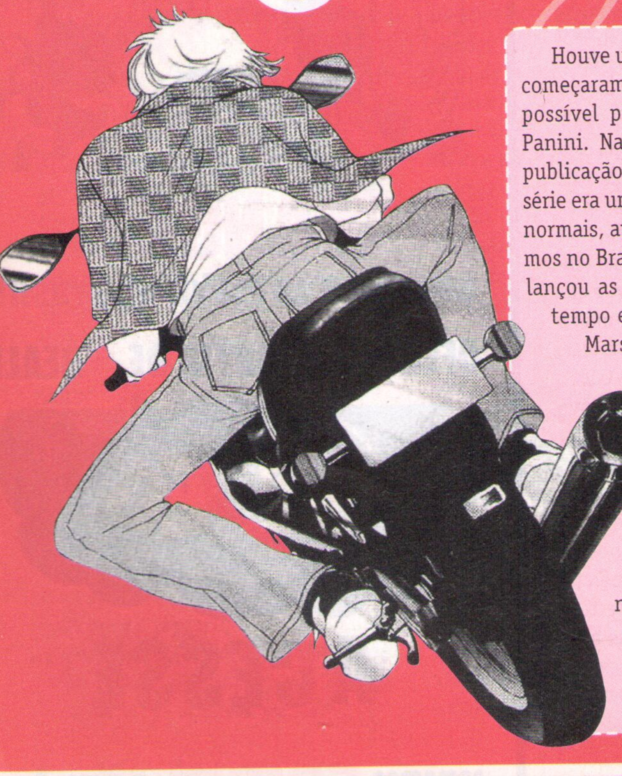
Oriente-se!
CULTURA INTELIGENTE EM
QUADROS SEQUENCIAIS!
MANGÁS
encontre na maior do Brasil!
OFERTAS A PARTIR DE 1 REAL
COMIX
BOOK SHOP
ACESSE
www.comix.com.br

A edição 11 trouxe uma resenha do mangá Mars, de Fuyumi Souryou, e desde lá tenho recebido pedidos para fazer uma matéria maior sobre esta série da autora. Até gostaria, mas pensando bem, não faz sentido a não ser que houvesse a possibilidade da série sair em nosso país... E, no momento, não há nada no horizonte. Só que pensei em uma alternativa, falar da autora de Mars, Fuyumi Souryou, uma mangaká de traço elegante, roteiros bem articulados e personagens marcantes. Por que, não? Assim, mato o gostinho de quem deseja um pouco mais de Mars.



Perfil de uma Mangaká: Fuyumi Souryou

Por Valéria Fernandes



Houve um momento, em 2004, que boatos começaram a correr nos fóruns sobre uma possível publicação de Mars por parte da Panini. Na época, Peach Girl** estava em publicação e muita gente acreditava que a série era um sucesso de vendas. Em condições normais, até não seria de espantar, mas estamos no Brasil, não nos EUA onde a Tokyopop lançou as duas séries quase que ao mesmo tempo e com sucesso.

Mars foi publicado na mesma revista de Peach Girl, a Betsufure, entre 1996 e 2000. Os traços de Miwa Ueda e de Fuyumi Souryou são muito diferentes, mas as séries são voltadas para o mesmo público. Mars foi sucesso em vários países, e a Panini publicou a série na França. Já na Itália, os mangás de Fuyumi Souryo têm saído pela Star Comics e lá foram vários os publicados. Além da Itália, França e EUA, Mars foi publicado em Hong Kong, na Tailândia, na Coréia do Sul e Alemanha.

Para quem não leu a resenha da Neo Tokyo 11, uma amostra: Mars é basicamente uma história de amor escrita com muita sensibilidade e inteligência e que tornou sua autora, Fuyumi Souryo, famosa no Ocidente. Mars tem dois protagonistas, Kira Aso, uma garota tímida e com muito talento para a pintura, e Rei Kashino, o rebelde da escola e adepto de corridas de moto. Kira não era o tipo de garota que Rei fosse notar, e ela, tampouco ousaria olhar para ele – ou qualquer outro homem, é preciso dizer – mas a arte da moça começa a operar um "milagre". Aparentemente sem nada em comum, eles formam um casal. Nada mais óbvio, alguém poderia dizer. Só que é através da convivência entre os dois e do aprofundamento de seu relacionamento, que somos apresentados aos seus traumas do passado, podemos ver cair uma a uma as barreiras emocionais que isolam os dois, e, no fim das contas, descobrimos que Kira e Rei tinham mais em comum do que poderiam imaginar.

Mars toca sem cerimônia em questões bem sérias como abuso sexual dentro da família, o adultério, suicídio, delinqüência juvenil, conflito de gerações que separam pais e filhos, abandono etc. Fora isso, promove um desfile de tipos "perturbados", como a mãe e o irmão gêmeo de Rei, além de Masao, um adolescente franzino – tipo bishounen – com uma doentia fixação pelo protagonista. Aliás, Rei lhe dá um passa fora, ele não tem nada de "yaoi friendly".

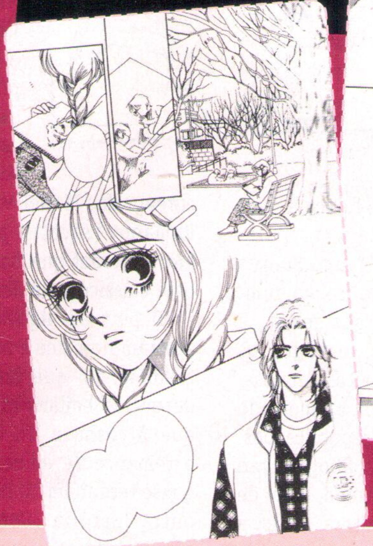
Mars não tem o estilo pop e colorido de Peach Girl, até porque o traço de Fuyumi Souryo – ou pelo menos aquele que ela ostenta neste mangá – é bem leve, com ênfase nos olhos expressivos, no contraste entre claro e escuro, abusando dos espaços vazios que poderiam fazer alguns pensarem que ela não sabe desenhar cenários. Nada mais furado, diria, basta pegar outras obras da autora, anteriores ou posteriores. Fora isso, os personagens masculinos da autora são dos mais bonitos e elegantes que já vi.

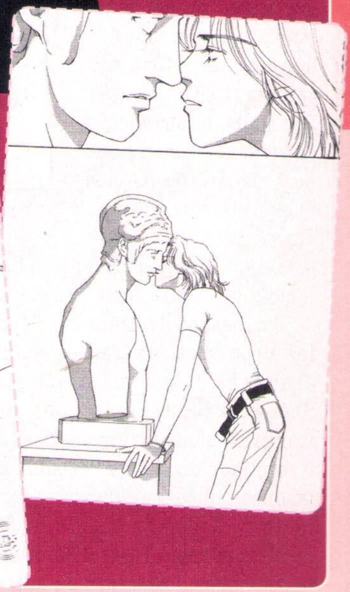
UMA AUTORA POLIVALENTE

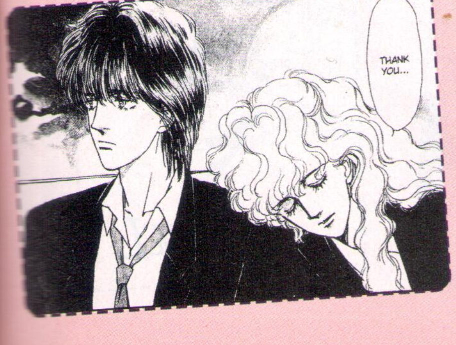
Mars foi o cartão de visita de Fuyumi Souryou no Ocidente, mas não representou o início da carreira da autora, nem foi a obra que a tornou famosa em sua própria terra. Essa japonesa, nascida em 1959, começou sua carreira em 1982 com o mangá Youmadari no Houmonsha. Como tantas outras mangakás, ela não queria ser quadrinista. Seu sonho era trabalhar com cinema, fazendo roteiros. Só que ao contrário do mundo dos mangás, outros campos profissionais no Japão não oferecem as melhores condições para que as mulheres desenvolvam uma carreira.

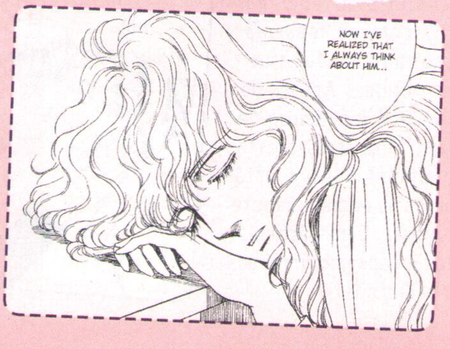
Como não conseguia um emprego fixo, a Souryou-sensei decidiu participar de um concurso promovido pela Shogakukan, em 1982. Ficou em 10º lugar sem nunca ter lido ou desenhado um mangá, só havia feito ilustrações. Ou pelo menos foi o que a autora disse em entrevistas e em sua página oficial. Participou do concurso pelo dinheiro, gostaram do seu trabalho e isso lhe garantiu a sua estréia.

A partir daí, ela empreendeu uma grande pesquisa, lendo toda sorte de shoujo mangá que podia para entender como o gênero funcionava. Sei que posso estar escrevendo bobagem, mas quem gosta de cinema e entende a dinâmica dos filmes não está muito longe do mangá. Se souber desenhar, é um pulinho! Assim, Fuyumi Souryo dirigiu seu talento para os quadrinhos, uma forma segura de construir uma carreira e manter sua independência econômica. Algumas fontes que consultei frisam bem que ela não ama aquilo que faz... É uma pena, mas para quem não ama seu trabalho ela consegue ser muitíssimo competente! Aliás, ela não é a primeira a dizer isso, Riyoko Ikeda, autora da Rosa de Versalhes, também disse não gostar de desenhar mangá.



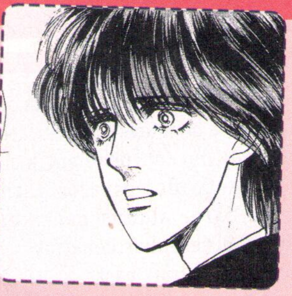


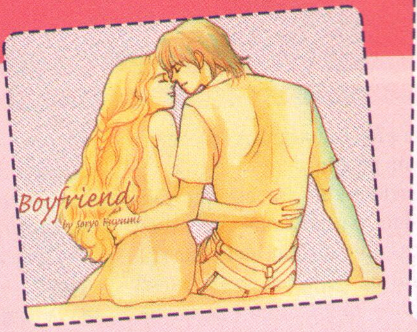



NOW I'VE REALIZED THAT I ALWAYS THINK ABOUT HIM...

O PRIMEIRO SUCESSO

O sucesso para a autora veio alguns anos depois, com a publicação de Boyfriend, em 1985. Esse mangá, que teve 10 volumes, foi publicado pela Shogakukan na revista Flower Comics. Boyfriend narra a história de Masaki Takato, um rapaz que tem sérios problemas de relacionamento familiar e é transferido para uma nova escola, onde se junta ao time de basquete. Lá, apesar de sua introspecção, ele se apaixona à primeira vista por Kanako Yuki. A moça, entretanto tem muitos problemas emocionais por causa da trágica morte da irmã mais velha; além disso, o treinador do time de basquete, e ex-noivo da morta, atravessa o caminho dos dois. Boyfriend foi a única obra de Fuyumi Souryo a ser animada, tendo sido feito, em 1992, um especial de 94 minutos para a TV japonesa.

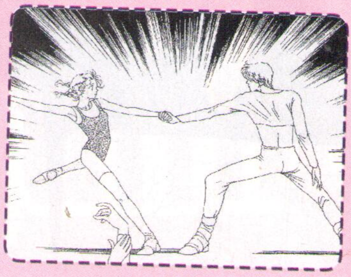




UM MANGÁ ATRÁS DO OUTRO

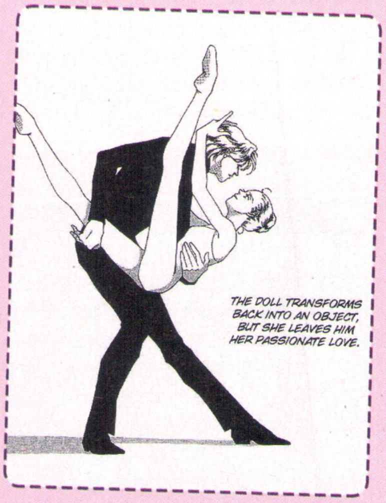
A partir daí, a produção de Fuyumi Souryo não parou mais e permaneceu por um bom tempo na Shogakukan que fez a republicações de várias das suas séries. Falar de todas as séries tornaria a matéria muito cansativa, então, decidi escolher somente algumas.

Dentre os trabalhos de Souryo nessa fase, está uma de suas séries mais amadas no Japão: Three. Iniciada em 1988, a obra teve 14 volumes, já republicados. A protagonista desse mangá é Rino Kishinori, uma menina de 14 anos com grande talento para a música e que parece destinada a ser uma idol. Para quem não sabe são aquelas cantoras japonesas pop bonitinhas que na maioria das vezes duram muito pouco no mercado. Só que ela não deseja essa carreira de curta duração. Seu sonho é ser roqueira de verdade e com o apoio do irmão e do primo, com quem monta uma banda, ela vai em frente. Three é a segunda obra mais longa e talvez a mais famosa da autora depois de Mars.



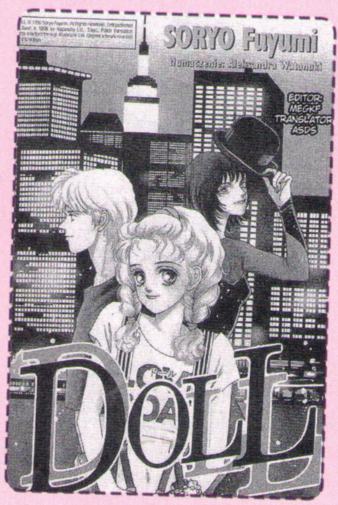
Em meados dos anos 90, Fuyumi Souryo faz uma coisa arriscada e pouco comum: abandona a sua editora tradicional, a Shogakukan, levando consigo todos os mangás dos quais tinha os direitos autorais. O resultado disso é que existem no mercado japonês, edições originais e republicações, tanto da Kodansha quanto da Shogakukan de mangás como Three e Boyfriend, além de obras menos destacadas da autora. Aliás, a Shogakukan continua republicando mangás da autora que lhe pertencem, afinal, Fuyumi Souryou é uma das melhores e mais rentáveis mangakás de sua geração. Nada mal para quem não gosta do trabalho que faz, não é mesmo?

Na sua nova casa, a Kodansha, a autora estréia com Doll, e é preciso cuidado, pois há outros mangás com o mesmo nome. A história se passa em Nova York, aqui cabe um parêntese, Souryou parece não se preocupar muito com a identificação suas obras ao Japão ou marcá-las culturalmente. Algumas de suas séries, como Mars, poderiam facilmente ser transportadas do Japão para qualquer país do Ocidente. Para muitos, isto pode ser um defeito. Mas voltando a Doll, a protagonista da história se chama Mariel Blair.

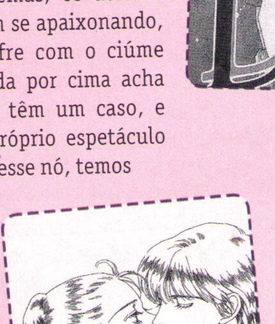

THE DOLL TRANSFORMS BACK INTO AN OBJECT, BUT SHE LEAVES HIM HER PASSIONATE LOVE.

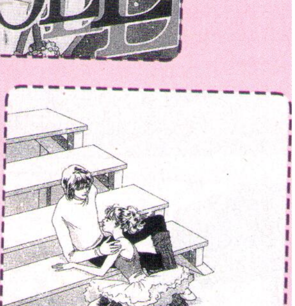
A moça deseja ser dançarina e se submete a um teste para o musical Doll que é inspirado no balé clássico Coppelia. Séries sobre dança, clássica ou moderna, são muito tradicionais dentro dos mangás femininos e um deles, Maihime, de Ryoko Yamagishi, ganhou o Tezuka Awards de 2007, derrotando Death Note.

Mariel, apesar de não ter experiência como dançarina, já que era ginasta, chama a atenção de Ira Graham, a coreógrafa, que a escolhe para o papel principal. Este estava vago desde que a primeira bailarina o havia abandonado por não suportar o gênio da coreógrafa. Mariel vai fazer par com Aleksei Romanov (Alyosha para os íntimos), um bailarino genial que havia trocado a Rússia e o balé clássico pela dança moderna.



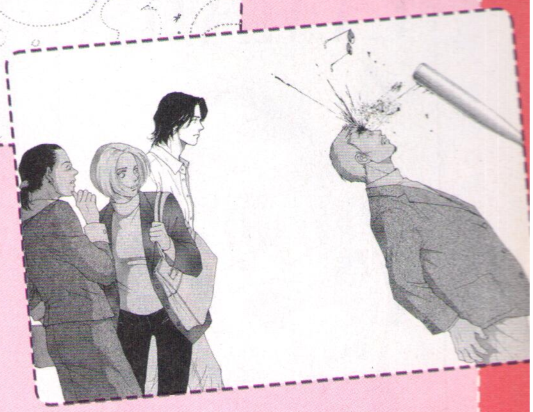
Depois de alguns problemas, os dois se acertam no palco e terminam se apaixonando, também. Só que Mariel sofre com o ciúme de outras bailarinas, e ainda por cima acha que Alyosha e Ira Graham têm um caso, e o romance de ambos e o próprio espetáculo quase terminam aí. Desfeito esse nó, temos outra história (Subete no Koibito ni ame ga furu) com as mesmas personagens, fechando o volume. Apesar de curto, Doll é delicioso de se ler. Fora isso, a arte de Fuyumi Souryo está soberba e extremamente detalhista, com particular atenção aos movimentos dos bailarinos.





OBRAS:

1982 – *Youdamari no houmonsha*, 2 volumes, Revista Betsucomi da Editora Shogakukan. 1983-1985 – *BoyFriend*, 10 volumes, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. Republicações: 1995 em 6 volumes, Shogakukan Bunko e 1997 em 6 volumes, Kodansha Comics Deluxe. 1985 – *Onaji kurai ai*, 2 volumes, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. 1985-1987 – *Pink na Kimi ni Blue na Boku*, 8 volumes, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. Republicação: 1993 em 4 volumes, Shogakukan Bunko. 1986 – *Rose Tea de hajimaru*, 1 volume, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. 1988-1982 – *Three*, 14 volumes, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. Republicações: 1997 em 8 volumes, Shogakukan Bunko e 1998 em 8 volumes, Kodansha Comics Deluxe. 1989-1990 – *Chiki Chiki Boom!*, 2 volumes, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. 1989 – *Owaru Heart ja ne*, 1 volume, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. Republicação: 2000 em 1 volume, Kodansha Comics Deluxe com duas histórias curtas de bônus, entre elas, Eden de Aou. 1992 – *Eden de Aou*, 1 volume, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. 1992-1994 – *Kanojo ga Kafe ni iru*, 6 volumes, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. 1994 – *Tekken no Musumesan*, 2 volumes, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. 1995 – *Saboten*, 1 volume, Revista Flower Comics da Editora Shogakukan. Republicação: 2000 1 volume, Kodansha Comics Betsufure. 1996 – *Doll*, 1 volume, Revista Betsufure da Kodansha. 1996-2000 – *Mars*, 15 volumes, Revista Betsufure da Kodansha. 1997 – *Love Styles*, 1 volume, Kodansha Bunko. 1999 – *Mars Gaiden* - Namae no nai uma, 1 volume, Revista Betsufure da Kodansha. 1999 – *Taiyo no Ijiwaru*, Morning Magazine da Kodansha. 2000 – *Iro Gogo*, Morning Magazine da Kodansha. 2001 – *Niji Iro no Hirame*, Evening Magazine da Kodansha. 2001 – *A Stange Gene*, Morning Magazine da Kodansha. 2001-2004 – *Eternal Sabbath*, 8 volumes, Morning Magazine da Kodansha. 2002 e 2004 – *Tamara*, 1 volume, Revista Revista Betsufure da Kodansha. 2002 – Taiyo no Ijiwaru, 1 volume encadernado. 2005-2007 – *Cesare*, 4 volumes e em andamento, Morning Magazine da Kodansha.



EXPANDINDO OS HORIZONTES

Seguido a Doll, temos Mars, primeira obra de Fuyumi Souryo a ser exportada para o Ocidente. Em 2002, Fuyumi Souryo começa a mirar em um público "mais amplo" – e que já deveria gostar de seus mangás ou ela não teria migrado – e passa a publicar na revista Evening e, principalmente, na Morning, a mesma que publica Vagabond. Está iniciada a sua fase seinen mangá.

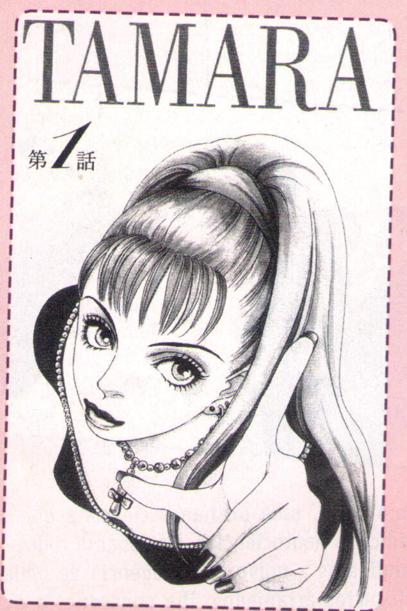
Sua primeira incursão foi com quatro histórias curtas em 2002, publicadas em um único volume com o nome de Taiyoo no Ijiwaru (Sol Maldito). São quatro histórias – Taiyoo no ijiwaru, A Strange Gene, Hitono, Niji no Hirame – autoconclusivas e publicadas entre 1999 e 2001. Elas são de pequenos recortes do dia-a-dia de personagens mesclando emoção, tragédia, luta pela sobrevivência, entre outras coisas. Destaque para a arte sempre muito bonita, firme, e o fato da autora ter deixado de lado os imensos olhos melosos que marcaram Kira, Mariel e outras personagens femininas dos shoujo mangás da autora.

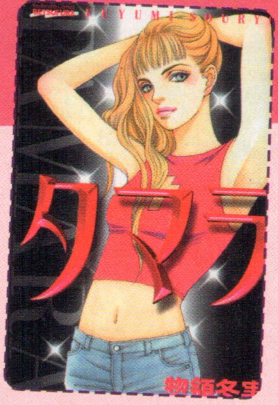
Continuando sua fase seinen, Fuyumi Souryou publicou o mangá Eternal Sabbath, na revista Morning entre 2001 e 2004, somando um total de 8 volumes publicados na Itália, França e Estados Unidos. ES, como é mais conhecido, é um thriller de ficção científica, com um tom sombrio, mesclando poderes extra-sensoriais (daí também o E.S.), engenharia genética e alguma sorte de conspiração. Prometo uma matéria mais detalhada no futuro.

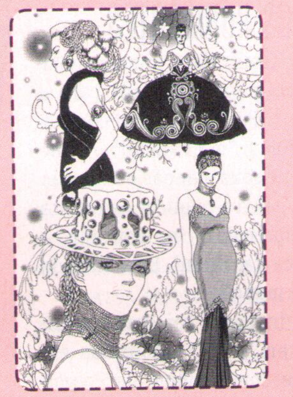
A arte de Souryou nesse mangá é madura e consistente, com um toque surrealista, quando mostra aquilo que está dentro da mente das pessoas. O protagonista da série é um jovem com o poder de ler a mente da maioria das pessoas e plantar memórias. Ele não tem nome ou casa, e vive praticando pequenos delitos, ou ajudando pessoas, até que assume a identidade do neto de um casal de idosos que perdeu todos os familiares há 20 anos. Ele, então, passa a ser Ryosuke e seu caminho se cruza com o de Kujo Mine, uma brilhante cientista que se dedica às neurociências. Ela espanta todos os candidatos a noivo que a agência de omiai, encontros arranjados, lhe consegue, o que dá algum humor à trama pesada. Ryosuke e Mine serão envolvidos em uma grande conspiração que envolve manipulações genéticas, clonagens e experimentos fora de controle e andando pelas ruas.

O último mangá de Fuyumi Souryou, Cesare - Il Criattore che ha Distrutto, sai irregularmente na revista Morning. Trata-se de uma biografia de Cesar Borgia, filho do Papa Alexandre VI e foi comentado rapidamente dentro da matéria "A César o que é de César" na nossa edição 12. Cesare é fruto de uma detalhada pesquisa histórica, a autora viajou inclusive até a Itália e traz uma extensa bibliografia no fim de cada volume. Só que aí começa o problema, mesmo que o traço de Fuyumi Souryou esteja melhor do que nunca, seu Cesare é belíssimo, mas tudo parece acadêmico demais, frio até. Ou talvez seja só diferente e eu não consegui digerir direito, ainda. Enfim, parece que a maioria das grandes mangakás sempre se propõe a fazer um mangá histórico e César Bórgia e sua época, o Renascimento, parece que atrai muito as japonesas. Se ela for meticulosa, esse mangá deve chegar tranqüilamente aos 6 ou mais volumes.

A STRANGE GENE
OTOREALISM



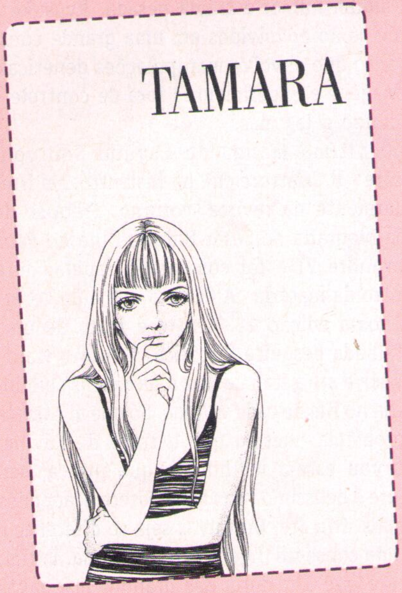


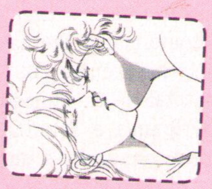


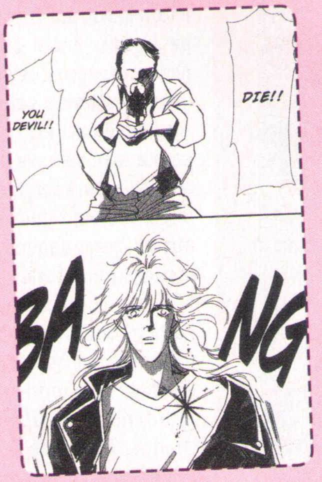
MODELO E DETETIVE: BREVE RETORNO AOS SHOUJOS

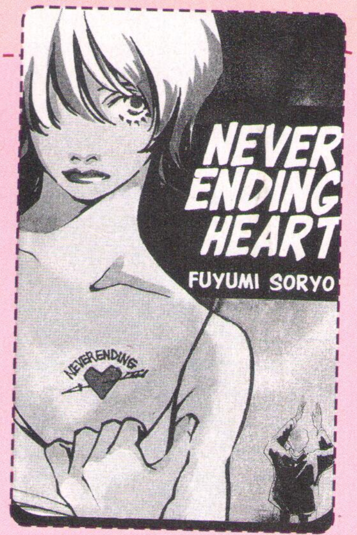
Em 2002, Fuyumi Souryou voltou a visitar os shoujo mangá e publicou uma história autoconclusiva, Tamara, que poderia tranqüilamente estar em uma revista seinen ou josei. Trata-se de um conto policial protagonizado por duas mulheres, Tome, uma tímida aprendiz de estilista, Tamara, uma modelo de fama internacional. Tamara é linda, mas casca-grossa, cara-de-pau e desbocada, além de muito inteligente. Como perdeu tudo no jogo, simplesmente se instala no apartamento de Tome quando está no Japão. A primeira história mostra as duas moças envolvidas na investigação de uma série de crimes ligados ao mundo da moda.

Quem poderia levar uma detetive como Tamara a sério? Só que ela é muito competente, e sem muitos escrúpulos para conseguir o que quer, no caso da história, prender a pessoa responsável por uma série de assassinatos. A história fez tanto sucesso que em 2004 Fuyumi Souryou publicou mais um caso da modelo detetive. O volume de Tamara, com os dois casos saiu em junho de 2004 e é uma pena que não tenha continuação. Se bem que com histórias fechadas, é possível que saiam outros casos de Tamara no futuro.






DIE!!
YOU DEVIL!!
BANG



FUYUMI SOURYOU NO BRASIL?

Não posso negar que Fuyumi Souryo esteja entre minhas autoras mais queridas, atualmente. Gosto da arte com adequação ao tipo de história e que se aperfeiçoa sempre, das tramas que mesmo não sendo revolucionárias são sempre competentes e conseguem fisgar o leitor, da objetividade que não permite que a história se estique sem propósito.

Queria muito dizer que tenho esperanças de ver algo da autora no Brasil. Poderia ser qualquer série, o seinen ES, por exemplo, seria bem-vindo. O ideal, claro, seria começar com Mars que é um mangá quase perfeito. Aliás, eu realmente torço para que nessa onda de live actions alguém tenha a idéia de fazer um dorama de Mars, isso talvez servisse para chamar a atenção para a série novamente, como foi no caso de Hana Yori Dango. Até os one shots poderiam servir de apresentação, Tamara, Doll ou Taiyoo no Ijiwaru não fariam feio. Vamos torcer.

PEACH GIRL NÃO DEU CERTO

Falei em Peach Girl na matéria, porque na época em que comentavam a vinda de Mars para ao Brasil, esta série parecia bem promissora. Hoje, sabemos que não foi bem assim. Aliás, a volta de Peach Girl foi um fracasso e no mês de fevereiro a Panini comunicou o cancelamento definitivo da série da forma mais seca possível. Dito isto, é difícil sonhar com Mars e realmente seria uma pena ver esta série sendo maltratada pelas nossas editoras.

LINKS

Site Oficial da Autora: *www006.upp.so-net.ne.jp/kotama/index2.html*
Capas de todas as suas obras: *www.contactparfait.com/fuyumisouryou.html*

Dias 17 e 18 de MAIO em SÃO PAULO

o evento que faltava na sua agenda

cosplaycon

... o aquecimento oficial para o

2008 Anime Friends

Cosplay
- Concursos
- Workshops
- Teatro
- Yamato Cosplay Cup 2008
- Palestras
- Área Cosplay

anúncio de uma GRANDE NOVIDADE

animekê **AnimEstúdio**
- Concursos
- Livre
- Palestra com dubladores
- Quiz Animekê NOVO

PRESS START
- Campeonatos
- Naruto
- Free-Play
- Pro Evolution Soccer
- Guitar Hero

Centro Cultural Oriente
- Taiko
- Yosakoi Soran
- Kirigami
- Kung-fu Pak Shaolin

confira mais atrações em:

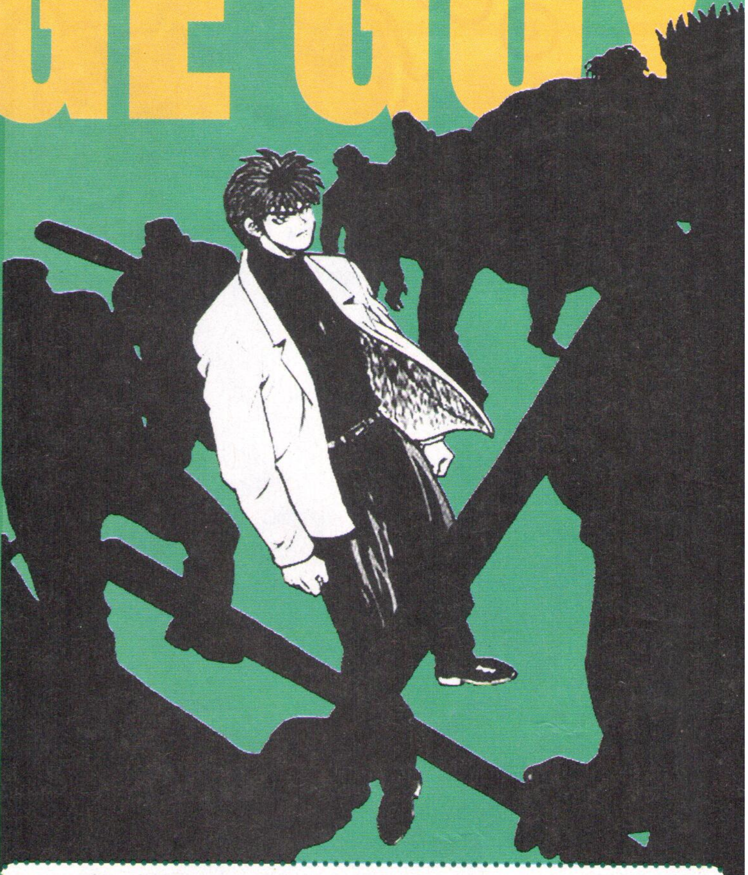
www.cosplaycon.com.br

Modelo: Loren Louro (Líder do Circuito Cosplay 2008) • Fotografia: Roseli dos Santos (Divulgação) gentilmente cedida por Juliana Alves

Realização: YAMATO comunicações e eventos
Marketing: Zen SHIN Propaganda & Marketing
Design: t² studio
Apoio: William Woo NeoTOKYO Associação Pak Shao Lin Kung Fu www.pakshaolin.org
Saiba mais sobre anime e mangá em: ohaYO! www.ohayo.com.br

Por Alexandre Lancaster

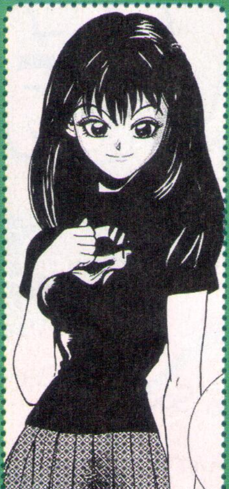
CHANGE GUY

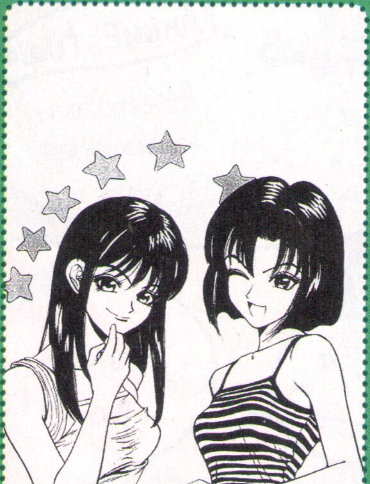


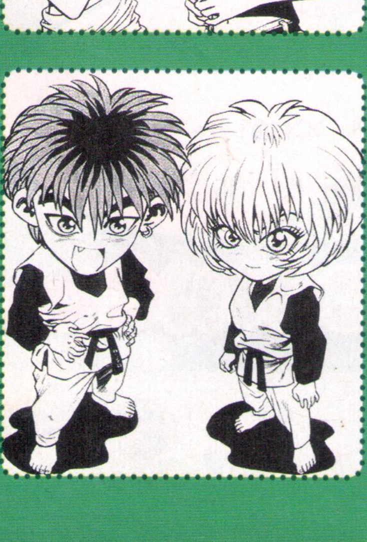
Volumes: 31 (concluído)
Editora: Daiwon
Autores: Eun So Hon e Myung Soo Choi

Sinopse:

COMÉDIA SHONEN DE PORRADA. Woo-Soo Choi é um nerd obcecado por estudar. Kang Too-Jee é um valentão que aterroriza a todos que o conhecem. Uma cientista picareta os usa como cobaias para suas experiências de teleporte, e com isso, eles trocam de cérebro. O corpo de Woo-Soo está hospitalizado, alternado entre estados de inconsciência e catatonia. Já Kang Too-Jee não se dá conta, mas o mundo conspira ao seu redor para fazê-lo lutar... quando Woo-Soo Choi não entende nada do assunto!





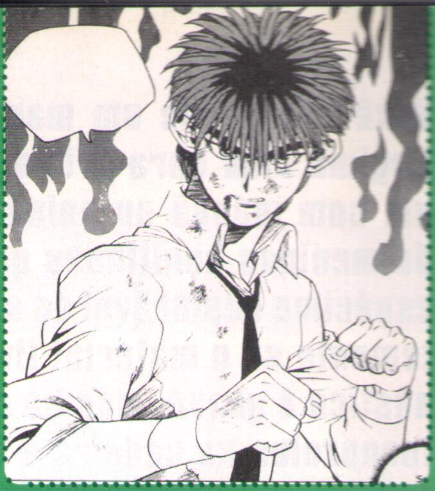


Review:

O mundo é injusto: se Change Guy fosse japonês e estivesse na Shonen Magazine, ele teria animê, faria um monte de fãs mundo afora, sairia por uma Conrad ou JBC ou Panini e receberia uma matéria imensa pela Neo Tokyo. Mas Change Guy é um ótimo shonen mangá coreano (porque manhwa é isso – mangá coreano; nacionalidade não faz de um mangá menos mangá, só por causa de país de origem ou sentido de leitura). E como os mangás coreanos não têm o mesmo eleitorado dos japoneses, não conhecemos as antologias coreanas, e as animações comerciais locais ainda são meio cruas (o que é inexplicável, já que são eles quem terceirizam e até, em alguns casos, fazem na íntegra um ou outro animê) – bem, resta a ele ser cult até o dia em que alguém arrisque a publicar esse material por aqui.

Mas o que torna esse material especial? Bem, efetivamente, ele não é mais especial do que muitos mangás de pancadaria que pipocam escondidos em quase todas as antologias shonen japonesas. O desenhista é correto mas não tem nada de mais; os personagens são clichezentos; o andamento da história é previsível (as pessoas o temem, mas com o interior de Woo-Soo, elas começam a estimá-lo gradualmente; e paralelamente ele enfrenta vários rivais mais e mais fortes) e já vimos esse cenário de pancadaria estudantil mil vezes, de Worst a Tenjou Tenge, de Cromartie High School a Angel Dentetsu.

Só que Change Guy é hilariante na sua parte comédia, as lutas são ótimas, a história não enrola (na verdade, tudo parece acontecer muito rápido) e, como mangá, ele no mínimo é viciante.



"Querido Diário... não, "querido" é coisa de boiola. Marombado Diário..."

Nos dois primeiros volumes, a abordagem inicial é de comédia de erros, com pouca luta e muita comédia, baseada no fato de que Woo-Soo é uma pessoa gentil, mas todos os seus atos são vistos de forma distorcida justamente por conta do histórico violento e perigoso de Kang Too-Jee – conta pontos para isso o fato de que sua senhoria e colega de escola, Do Do-Hye, conhece bem a peça como o delinquente que é. Por outro lado, Woo-Soo é tão alheio ao mundo ao redor – estudar para ele é uma obsessão – que ele nem percebe a má interpretação que fazem dos seus atos.

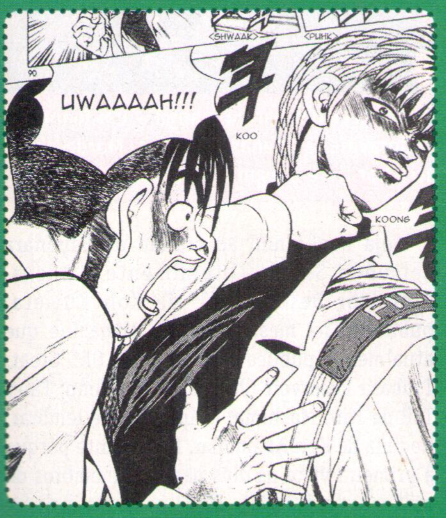
Mas – à medida que o roteiro se torna mais equilibrado – gradualmente sua mudança acaba por se fazer notar, especialmente pelo doce-de-coco oficial da série, Park Yu-Na (talvez o único personagem com um nome fácil de memorizar), uma menina tranqüila que tem horror a delinquentes, mas começa a se derreter gradualmente pelo novo Too-Jee. Há um acréscimo considerável de pancadaria, mas o trunfo do autor é justamente o fato de que o lado comédia caminha junto ao lado porrada – não é como se ele desse um passo de lado para o outro entrar.

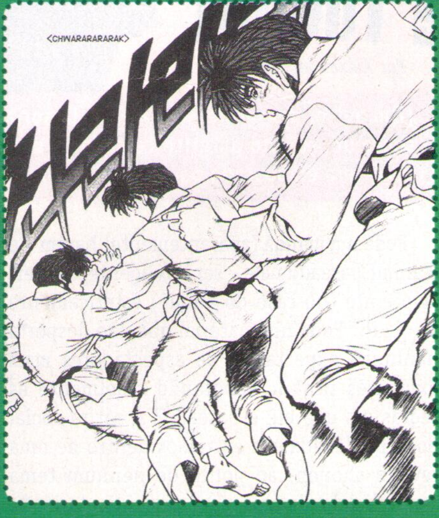
Na verdade, as tramas de interação pessoal acabam levando para a pancadaria de forma lógica e coerente, como se fossem uma evolução natural dos fatos. Sendo mais claro: não há a "escadinha jump". Paralelamente aos dissabores do personagem principal, as tramas correm de forma tranqüila, como se o mundo tivesse sua própria agenda, e de repente, essa agenda cruzasse seu caminho – e tudo se resolve na pancadaria. Porque mesmo sendo uma comédia, é uma história sobre gangues de pitboys que saem arrancando o couro uns dos outros. E Kang Too-Jee era um deles.

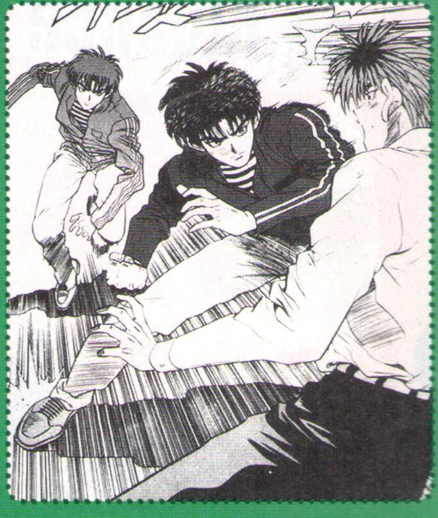
Woo-Soo definitivamente não é, mas ele está no meio de uma turma do qual, caso ele se desse realmente conta de quem são, fugiria para longe. Bem longe. Eventualmente ele é descoberto por quem quer canalizar sua capacidade física para o esporte (e de quebra ganha uma menina interessada nele, Se-Na Yoo, que de uma garota tomboy meio ranheta se torna uma das personagens mais simpáticas da série), mas uma coisa é fato: Woo-Soo tem consciência de que está com um corpo emprestado. E quando chegar a hora, quer devolvê-lo inteiro. Até porque Kang Too-Jee não vai ficar dormindo para sempre no seu corpo.

Change Guy é um mangá que parece nunca ficar parado, as coisas parecem estar sempre acontecendo. E isso é um mérito que não costuma se ver por aí tão facilmente, mesmo em mangás japoneses. Isso não é pouco. Mas pensando bem, o verdadeiro mérito do material é ser grande diversão. E se a diversão é de primeira, as lutas são boas e as piadas fazem a gente rir, quem está ligando para o fato do desenhista ser meramente eficiente, de existirem vários mangás do gênero e do mangá não ser japonês?

> "Na verdade, as tramas de interação pessoal acabam levando para a pancadaria de forma lógica e coerente, como se fossem uma evolução natural dos fatos. Sendo mais claro: não há a 'escadinha jump'."



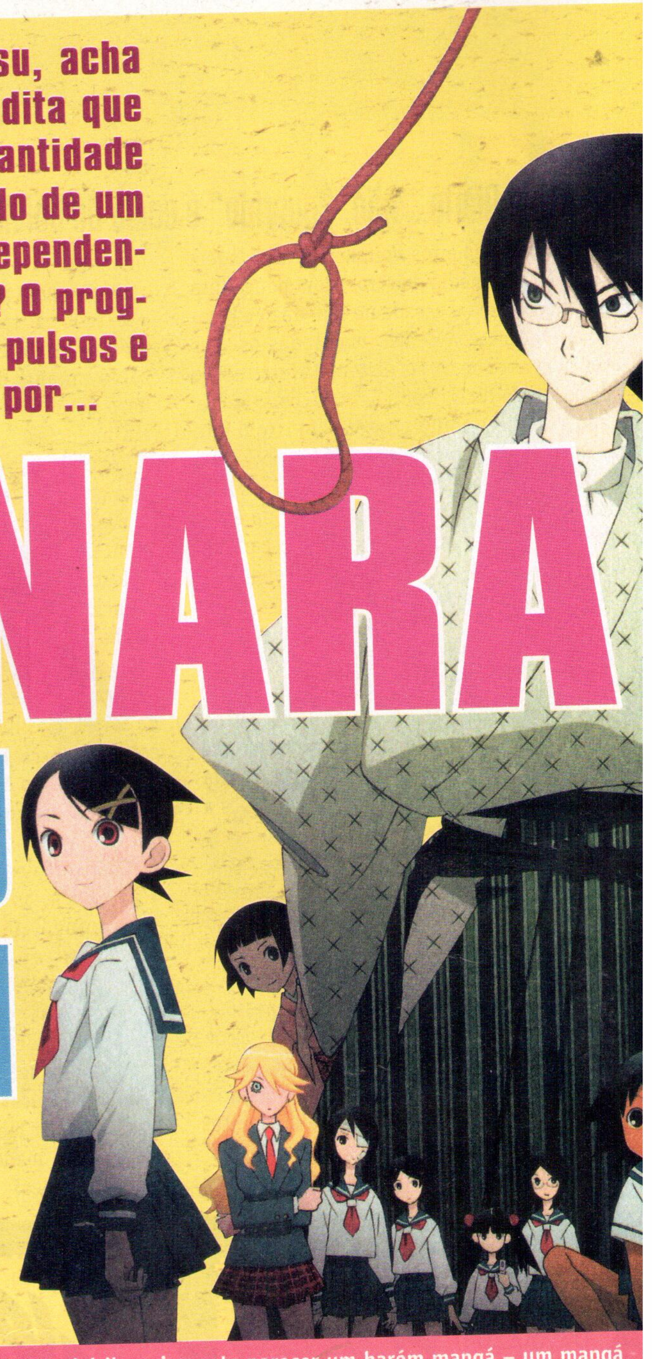




O que interessa é o resultado. Isso é o bastante.

Ah, um detalhe: Change Guy está saindo nos Estados Unidos sob o péssimo nome de Quantum Mistake – o que dá ao material uma conotação nerd muito mal mandada. Se tiverem oportunidade de pôr as mãos nesse material, ignorem o nome e vão em frente.

Você não perde um mangá de Ken Akamatsu, acha Negima uma obra-prima da comédia e acredita que um bom mangá ou animê é medido pela quantidade de meninas bonitinhas que aparecem ao lado de um espécime deplorável do sexo masculino, independentemente se o material tiver roteiro ou não? O prognóstico é grave, mas há cura. Amarre seus pulsos e tornozelos na cadeira e seja bombardeado por...



SAYONARA ZETSUBOU SENSEI

[A Neurose Coletiva ao Alcance de Todos]

Por Alexander Lancaster

(Um aviso: apesar desse material ilusoriamente parecer um harém mangá – um mangá sobre um sujeito patético cercado de meninas adoráveis, é apenas uma isca. Morda-a e você será emboscado para tomar um murro. Entre por livre e espontânea vontade.)

Pode um mangá (aparentemente) harém – e o animê baseado nele – ser inteligente, subversivo e até (no caso do animê) esteticamente arrojado? Pode um material que não desperta nenhuma expectativa de espectadores mais exigentes fisgá-lo sabotando cruelmente as regras em que ele é baseado? A sátira social pode ser levada aos extremos dentro de uma revista shonen, ao ponto de nenhum tema ser delicado demais para ser ridicularizado (incluindo a cultura do suicídio, violência doméstica, alienação social e bullying psicológico, entre outros que se multiplicam numa lista infindável), por mais assustador que seja publicá-lo em uma revista essencialmente feita para garotos?

Seja bem-vindo ao mundo de Sayonar
Zetsubou Sensei (literalmente, "Adeus
Professor Desespero"), de Koji Kumeta
publicado na mesma Shonen Magazine qu
atualmente publica Air Gear, de Oh! Grea
Tsubasa Reservoir Chronicle, da Clamp; Fai
Tail de Hiro Mashima; e, importante lembra
Negima de Ken Akamatsu. Importante porqu
à primeira vista os dois parecem membros d
uma mesma família – cujos parentes inclue
sucessos como Love Hina e tralhas como
Yori Yoshi. Mas SZS é diferente – talvez equ
vala à ovelha negra dessa família, o prim
estranho que se veste de preto e põe piercin
no nariz, e fala algumas verdades em públi
que ninguém gosta de ouvir. E isso é ótimo

angá
a-a e

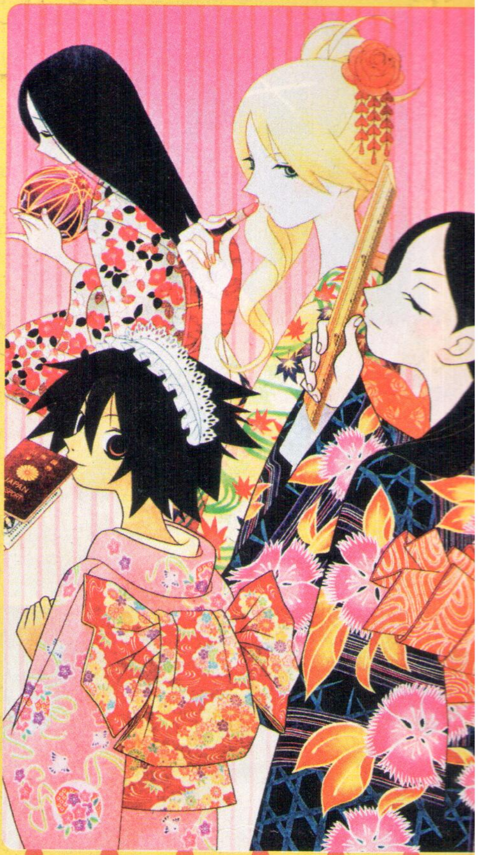
yonara
Adeus,
umeta,
ne que
Great;
p; Fairy
embrar,
porque
bros de
ncluem
omo Ai
ez equi-
primo
iercings
público
ótimo.

“Hoje as pessoas vão morrer... Hoje as pessoas vão matar... O espírito fatal e a psicose da morte está no ar...” (Pato Fu, Rotomusic de Liquidificapum)

A história começa quando a alegre e inocente Kafuka Fuura (esse não é o verdadeiro nome dela, mas chegaremos lá), em um belo dia de sol, sob as pétalas de cerejeira, encontra um corpo estendido, dependurado por uma corda no pescoço. Pateticamente, ela tenta arrancar o corpo da árvore puxando-o com força pelo tronco – e com isso, só consegue intensificar sua sensação de estrangulamento. Só que, quando o homem cai, a primeira coisa que diz é “E se eu tivesse morrido?”

Nesse momento, somos introduzidos ao personagem principal, Itoshiki Nozomu, e conhecemos a primeira de suas alunas, Kafuka Fuura (esses nomes têm razão de ser, assim como todos os personagens da série; calma que chegaremos lá). Itoshiki é capaz de entrar em desespero por literalmente qualquer motivo – e por outro lado, Kafuka é uma moça extremamente positiva a ponto de torcer qualquer aspecto horrível da realidade para um viés cor-de-rosa (assim, uma tentativa de suicídio por enforcamento se torna uma maneira de se tornar mais alto – ou, como ela bem falou, “Meu pai tentou ficar mais alto várias vezes, sempre que os negócios iam mal, ou os cobradores batiam à porta. Minha mãe tentou ficar mais alta uma vez”, – e, segundo esse raciocínio torto, uma lata de lixo vira uma arca do tesouro para os sem-teto, uma pessoa que se excede em ornamentos ao ponto do mau gosto se torna apenas um esteta da moda e, quando ela cai por acidente na jaula dos tigres no zoológico, tudo bem – ela desencava uma parábola de um livro budista sobre um monge que sacrifica sua vida para alimentar um tigre faminto, tornando-se um buda na vida seguinte. “Então, tudo bem se o tigre me comer, eu me tornarei um deus na próxima vida!”

Só isso já daria uma dinâmica imensa para a sátira total e irrestrita, mas Kafuka é apenas a porta de entrada para o elenco de meninas bonitinhas que na verdade, escondem um cenário de pesadelo: praticamente todas elas são representativas, de alguma forma, de algum tipo de problema social recorrente no Japão. Que ninguém vá pensando que este é algum tipo de série de professor que ajuda alunos problemáticos no estilo Great Teacher Onizuka, entretanto; o que se segue é um mar de referências culturais e locais que se esconde sob uma estética aparentemente caótica mas que, sob uma análise fria, acaba revelando-se mais sofisticada do que parece. Mas antes de falarmos o porquê, melhor apresentarmos primeiro o elenco da série – que afinal de contas, é quem a carrega nas costas, mais do que qualquer trama. E não só não há muita trama como ela não é muito necessária por aqui, acreditem.



“No Jardim dos Enforcados, por favor mantenha-se em silêncio” [The Cure, Hanging Garden]

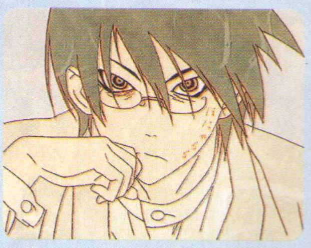
Antes de apresentarmos um a um, um toque: todos os nomes dos personagens são de alguma forma ligados a quem eles são. Nada é gratuito nem óbvio nessa série, por mais absurdo ou hermético que seja. Assim, vamos mergulhar no nosso pequeno circo sociológico dos horrores.

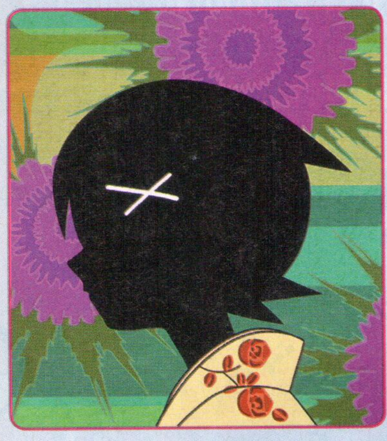
Nozomu Itoshiki **(“Nozomu” significa “esperança”; quando “Ito” e “Shiki” são escritos horizontalmente em uma única palavra, lembra zetsubou – ou seja, “desespero”. Assim, Zetsubou Sensei seria algo como “Professor Desespero”).**

Paranóico, depressivo, com tendências suicidas, ele foi criado tendo como inspiração Ouba Youzou, o protagonista do clássico japonês da literatura contemporânea do pós-guerra “Ningen Shikkaku”, de Ozamu Dazai. Só que enquanto Youzou era um personagem dramático, com suas angústias e culpas que o levavam ao desespero contínuo, refletindo a própria personalidade autodestrutiva do autor (que inclusive tentou se suicidar várias vezes), Itoshiki é só patético, entrando em crise por qualquer bobagem – e logo em seguida mergulhando numa tentativa fracassada de suicídio, usualmente por enforcamento.

O detalhe é que as besteiras que atormentam o nosso “Professor Desespero” não são tão besteiras assim, à medida em que apontam algo muito errado ao seu redor. Na prática, o personagem é um veículo para que o autor verbalize sua bronca para toda a burrice que o cerca – e, se pensarmos bem, burrice é universal e inerente ao ser humano, não importa o país. Reclamamos da Dança do Créu, mas vemos japoneses adultos fissurados em ícones infantilizados do tipo Morning Musume. Xuxa infestou nossa televisão por tempo o suficiente para causar estragos à toda uma geração, mas ao mesmo tempo os japoneses cultuam idorus de 30 anos que ainda se vestem como garotinhas no palco. Qual a diferença?

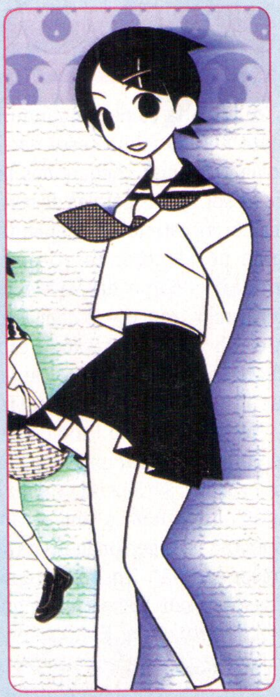
Nada escapa ao nosso professor: o materialismo dos adolescentes, a falsa cultura, particularidades de comportamento e até as neuroses coletivas, compiladas de forma quase didática em praticamente todas as suas alunas (e alguns alunos, porque na classe dele ainda existem algumas criaturas do sexo masculino para não dar muito na cara).

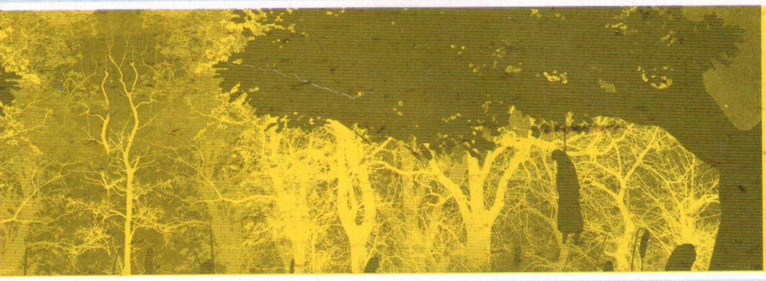


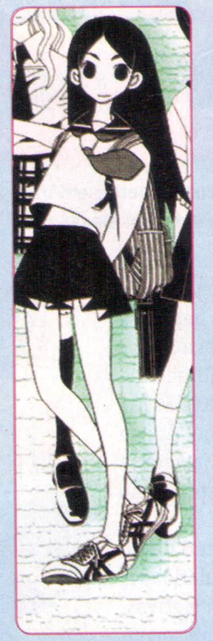


Kafuka Fura (Esse nome não encerra trocadilhos, mas é uma referência clara à Franz Kafka, autor de O Processo e A Metamorfose. Não é seu nome de verdade, entretanto; em um flashback de infância, ela é tratada por An-Chan e na sua lista de chamada, mostra o nome Akagi, levando à possibilidade de que seu nome verdadeiro seja An Akagi, Akagi An – apontando para sua verdadeira inspiração: no primeiro episódio, Nozomu compara a personalidade da moça à Anne Shirley, protagonista do clássico canadense da literatura infantil Anne of Green Gables – em japonês, Akage no An – e faz sentido: Anne Shirley é descrita como uma garota alegre, imaginativa e de enorme adaptabilidade, embora não nos níveis absurdos de Kafuka.)

Dela já falamos lá atrás, mas o detalhe é que sua tendência a ver radicalmente o lado mais positivo de tudo, quando o óbvio é enxergar o pior, claramente é uma forma radical de negação. Detentora de um passado obviamente traumático, ela adotou uma variante radical do "jogo do contente" de Pollyanna (do livro homônimo de Eleanor P. Horter). Não que ela seja exatamente o que parece; eventualmente sua alegria e, hm, inocência podem se tornar opressoras e assustadoras. E prestem atenção num breve momento do episódio sete, após ela ter recebido uma cortada do professor: até agora, é o único momento em que ela baixou a guarda.







Chiri Kitsu (Alterando a posição dos kanjis que compõem o seu nome, chegamos à palavra Kicchiri – o que significa "exato", "preciso" – ou, no caso dela, Anal-Retentivo, no sentido de ter obsessão por detalhes. Aqui cabe uma pequena explicação: de acordo com Sigmund Freud, o estágio anal deve se seguir ao estágio oral no desenvolvimento da criança. Isso se refere ao controle das excreções. Por esse raciocínio, crianças que experimentam conflitos durante essa fase podem desenvolver desvios de comportamento associados ao conceito de controle – e aí incluímos tanto sua falta quanto o seu excesso. Os que carregam esses distúrbios pela vida toda são considerados anal-expulsivos ou... anal-retentivos).

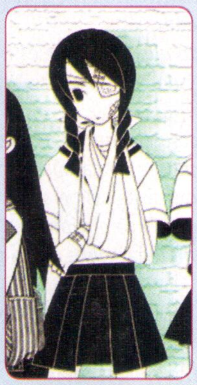
Chiri é um verdadeiro caso para a psicanálise. Obsessiva para ver tudo equilibrado, balanceado, preciso e feito de acordo com todas as regras corretas, ela chega ao extremo de pentear o cabelo exatamente do centro de sua cabeça (na verdade essa é sua marca visual e a animação brinca com isso ao extremo; quando vemos uma cabeça penteada exatamente no meio, não precisamos ver outros traços de seu rosto para saber de quem se trata).

Ela dá margem para comentários sociais a respeito justamente da rigidez das regras japonesas – em que ela se encaixa em níveis extremos. Ela é impositiva e representa graus avançados de coerção social encaixados em uma personagem só, impondo regras a tudo e todos. Ela é tomada por representante de classe porque virtualmente age dessa forma controladora, enquanto o representante oficial é uma figura apagada. Eventualmente, seu mundo equilibrado e perfeito é revirado – e quando tudo está fora da ordem em níveis extremos, ela surta e seu lado reprimido acaba vindo à tona na forma de um "eu" psicopata, exibindo uma perpétua expressão macabra em meio a sombras. Ah, sim, como de costume em histórias do tipo, ela se apaixona pelo protagonista. E quer que ele proceda de acordo com todas as normas clássicas – com direito à visita aos pais e tudo mais. Como toda pessoa que acredita em respeito radical a regras, ela é uma pessoa tradicional.

Abiru Kobushi (seu nome parte de kobushi abiru – ou, em termos populares, "saco de pancadas").

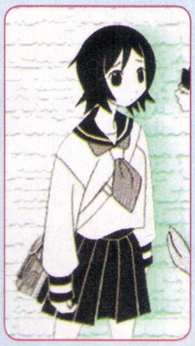
Ela é tida por todos como vítima de abuso físico (possivelmente da parte do pai), aparecendo sempre coberta de bandagens e esparadrapos. Mas há uma explicação para isso: ela tem obsessão por caudas de animais, e de acordo com ela, não há gato na vizinhança cujo rabo ela não tenha puxado; graças a isso, ela costuma se ferir muito nas patas de animais furiosos. Sua parede é decorada pelas caudas dos animais que ela mutilou (embora costume dizer que são falsas).

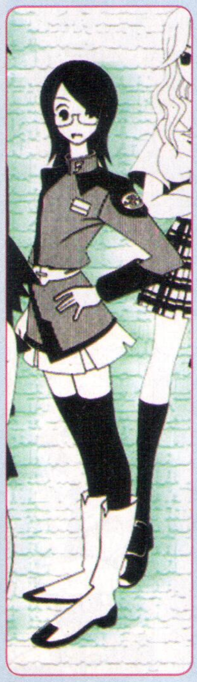
O detalhe é que apesar dela oferecer razões até convincentes para aparecer sempre escoriada, isso não quer dizer que ela não possa realmente ser vítima de abuso físico. Observações discretas e comentários vagos de sua própria parte sugerem que ela pode apanhar em casa mesmo tendo outros motivos para se ferir – uma coisa não impede a outra. Um dos seus olhos cobertos por bandagens tem uma cor diferente, graças a um transplante na infância. Fica a pergunta implícita: Como, raios, ela perdeu esse olho nessa idade?



Nami Hitou (cujo nome lembra a palavra hitonami, ou seja, comum, normal).

O nome da personagem já diz tudo: ela é normal. O problema é que numa classe onde todo mundo chama atenção por seus históricos tristes ou difíceis, ela acaba apagada em comparação, eventualmente se revelando carente de atenção por causa disso. Seu bordão é "Não diga 'normal'!" – quando alguém se refere a ela. No estágio de planejamento, ela deveria ser a principal personagem feminina – mas acabou perdendo esse posto. Aparentemente, Kafuka foi a primeira pessoa a tratá-la dessa forma ainda na infância. E ela não gostou nada disso – para ela, ninguém quer ser normal. Reparem na sutileza: para ela, é preferível sofrer abusos (como supostamente Abiru sofre), viver em condições precárias (como Matarou) ou ter um histórico de tentativas de suicídio (como Nozomu) do que ter uma vida normal, porque a tragédia leva você aos holofotes. E como será bem apontado em um episódio posterior, o hype é tudo no mundo...



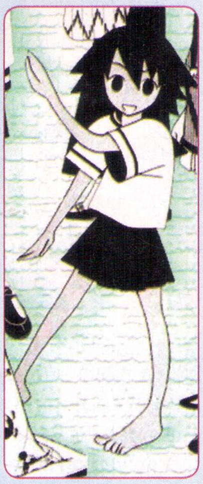


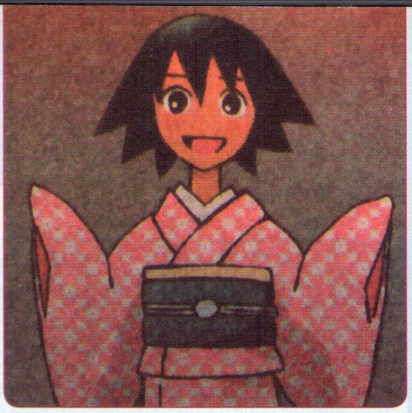
Harumi Fujiyoshi (Essa é uma piada mais hermética e se baseia na troca de uma sílaba com o mesmo som: Fujiyoshi é como se autodenominam as fãs de yaoi no Japão e Harumi era o nome do antigo website da Comiket antes de se mover para Tokyo Big Sight).

Dito o nome dela, já se sabe o que ela é: uma fã de yaoi que consegue forçar a barra para criar qualquer casal gay (im)possível a partir do elenco masculino de uma série. De modo geral, ela está ali como gancho para sátiras e paródias dirigidas aos mangás, sua indústria e seus fãs.

Tarou Maria Sekiutsu (Sekiutsu Maria Tarou – que, rearranjando os nomes, claro, acaba levando a palavra seki uttarou – o que significa algo como "vou vender minha identidade para você", o que afinal de contas foi o que ela fez para permanecer no Japão).

A melhor definição para essa personagem seria "desconstruindo Kaolla Suu" (sim, aquela criatura irritante de Love Hina). As duas personagens à primeira vista não são muito diferentes – ambas são garotas estrangeiras hiperativas, alegres, contentes e muito sem noção, que fazem barulho por onde passam e vez por outra passam por cima do protagonista literalmente (embora Maria não faça disso uma profissão como Kaolla. Eu contei nos dedos de uma mão só a quantidade de vezes que isso realmente aconteceu com Nozomu). A diferença é que Maria é uma imigrante ilegal de um país miserável de terceiro mundo, e não deveria estar no país – comprando sua identidade de um rapaz que, nas suas próprias palavras, vendeu suas roupas, seu nome e até sua dignidade. E, deslumbrada, acha que o país ao seu redor é uma ilha da fantasia, como mostra uma das melhores seqüências do mangá/animê.





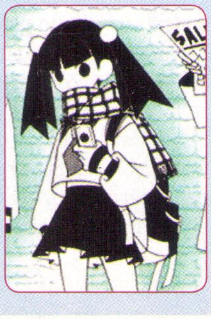
Matarou: *"Todo mundo neste país é tão legal... Eles dizem que você é bonito quando você não é..."*
(a imagem mostra uma moça gorda em trajes gothic lolita sendo tratada como "adorável" quando ela é apenas constrangedora)
Matarou: *"Mesmo quando algo é óbvio eles não irão dizê-lo em público..."*
(a imagem mostra dois homens conversando; um deles usa uma peruca escandalosamente mal colocada na cabeça)
Matarou: *"Mesmo quando uma canção não tem substância nenhuma, eles irão chorar com ela..."*
(a imagem mostra duas moças numa loja de discos, chorando ao ouvir o que supostamente é uma daquelas baladas de J-Pop cantadas pelas Utadas da vida...)
Matarou: *"Eles são tão gentis com crianças..."*
(a imagem mostra o que obviamente é um pedófilo assediando uma menininha e dizendo: "Eu vou ser gentil...")

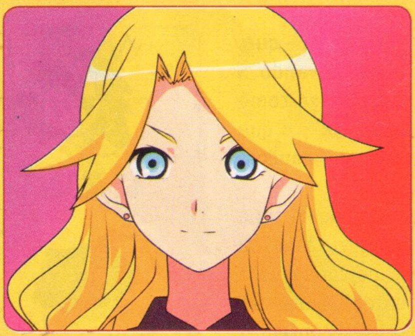
Uma das coisas que conta muito para esse deslumbre é o fato de que o Japão é uma economia de alta rotatividade. E para mantê-la rodando, é necessário que se consuma incessantemente. Assim, é possível encontrar aparelhos plenamente funcionais no lixo japonês – desperdício que parece assustador para um estrangeiro. Conseqüentemente, ela encontra praticamente tudo o que precisa no lixo (até bebês) – e seu sorriso simpático aliado a sua aparência empobrecida permitem que ela ganhe a simpatia de todos ao redor, sentimento que ela usa para obter presentes e gentilezas.

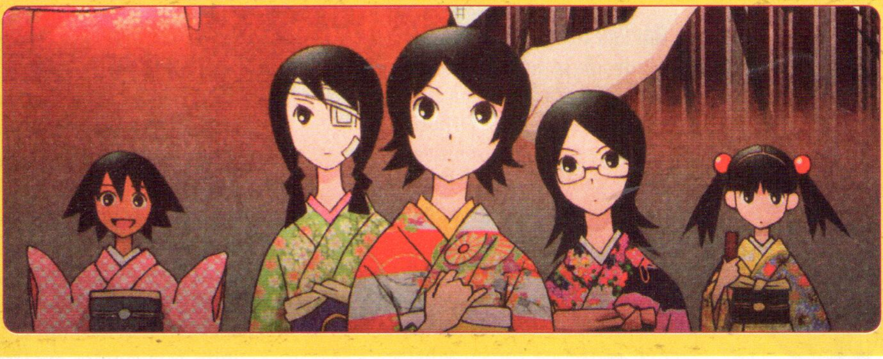
Em todo caso, a sua visão convenientemente risonha da vida (quando a verdade na cara não é tão risonha) acaba por aproximá-la de Kafuka, e ambas se tornam melhores amigas. É Kafuka quem a apelida de Matarou, uma brincadeira com seu nome que na verdade é uma referência a uma obra arqueológica de Fujio Fumiko A, a mesma duplinha que criou o Super-Dínamo.

Meru Otonashi (Otonashi quer dizer "silencioso" e Meru vem da palavra Mail, meeru – o que faz sentido quando conhecemos a personagem. Seu endereço de email é 'hazukashigariyasan', o que a designa como tímida até a medula).

Ela parece uma criatura inocente que precisa apenas abrir suas portas para o mundo e sair de sua concha de isolamento: permanece muda e é incapaz de falar sem se valer da internet por celular. Entretanto, uma vez na internet, aonde ela não tem realmente uma face, ela se solta por completo e envia e-mails abusivos, atormentando a todos ao redor. Ou seja, ela é uma bully – alguém que exerce coerção física ou psicológica contra aqueles que são mais fracos, no caso apenas psicológica, através de sua máscara de suposto anonimato na net. Vai me dizer que você não conhece algum verme desse tipo, criando identidades e enchendo o saco alheio? Por mais que já tenha se tentado calar a criatura, enquanto ela tiver um celular, ela terá uma arma.



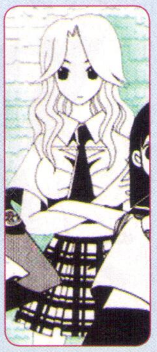




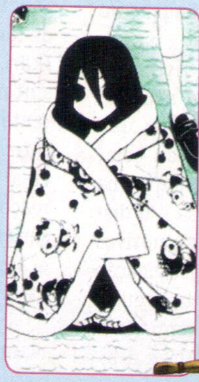
Kaere Kimura (o nome vem do ato de processar juridicamente, kaere – que por sua vez é a forma imperativa do verbo kaeru, "voltar").

É relativamente comum que pessoas que passem por períodos muito extensos de tempo longe de seu país de origem acabam se acostumando com outra forma de ver o mundo – e quando elas retornam ao seu país de origem, não se adaptam mais ao modo de vida que deixaram para trás. Algumas pessoas acabam voltando para o estrangeiro em definitivo; mas Kaere não conseguiu conciliar sua divisão interna e acabou desenvolvendo uma dupla personalidade: eventualmente, ela é Kimura Kaede, uma garota tradicional japonesa (yamato nadeshiko) a níveis praticamente literários de submissão. Mas normalmente sua personalidade dominante é Kimura Kaere, uma estrangeira (claramente o estereótipo do norte-americano em seus traços de personalidade) que ameaça a todos ao seu redor com possíveis processos jurídicos.

Kaere é um dos veículos para que os autores ridicularizem o conceito de fan-service. Assim, gratuitamente, ela aparece do nada no meio das histórias apenas para fazer poses sensuais e exibir sua calcinha. Do jeito que é feito, dá para ver que é esculhambação deliberada.

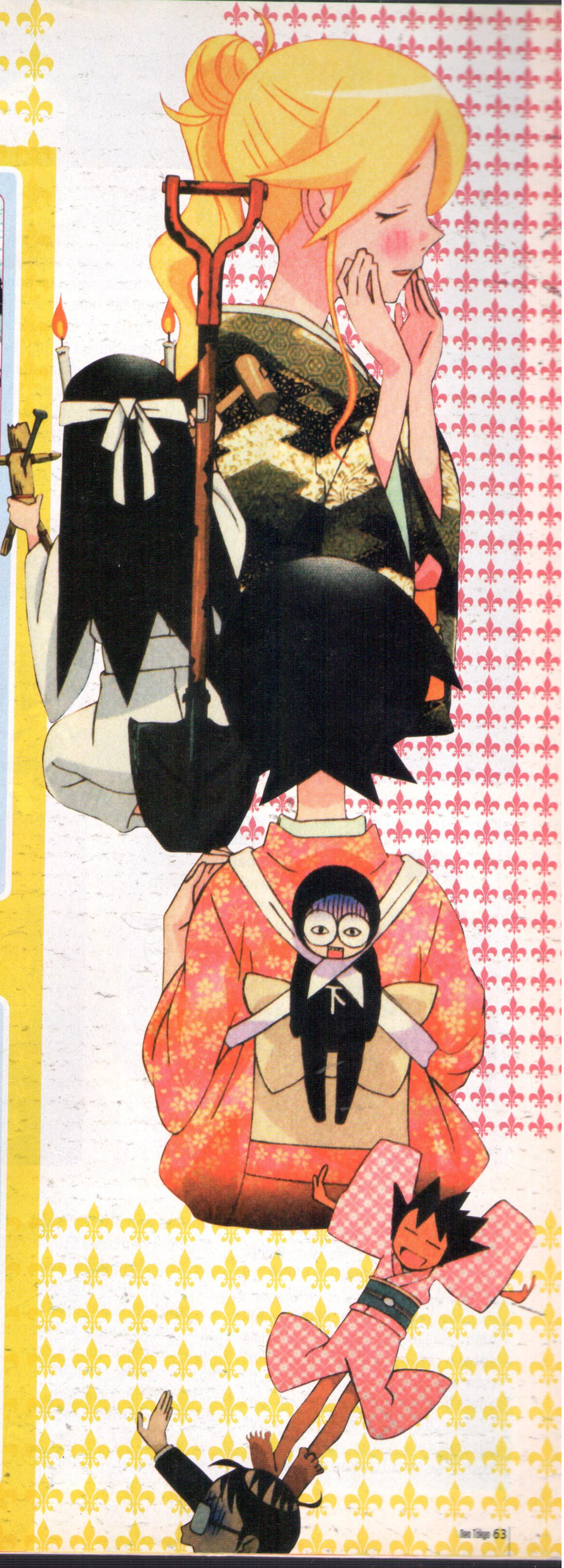


Kiri Komori (mudando a forma de se escrever, chegamos a komorikiri, que significa "permanecer em sua casa" – e por sua vez, hikikomori, ou seja, "excluído socialmente, estar confinado").

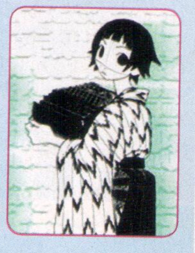


O fenômeno hikikomori é um problema social intenso do Japão. De acordo com a Wikipedia, "é um termo de origem japonesa que designa um comportamento de extremo isolamento doméstico. Os hikikomori são pessoas geralmente jovens entre 18 a 34 anos que se retiram completamente da sociedade, vivendo como ermitões excluídos de qualquer forma de vida social. Em geral, moram com os pais, e os que trabalham possuem uma interação mínima com outras pessoas. Geralmente, esses indivíduos isolados se dedicam a internet, mangás, animês e videogames como forma de preencher seu tempo e viver num mundo isolado. (...) O Ministério da Saúde no Japão estima que cerca de 50 mil japoneses são vítimas do fenômeno. Dados do psicólogo Saito Tamaki, criador do termo e pioneiro na pesquisa sobre tal fenômeno, indicam um quadro muito mais sombrio: um milhão de jovens do sexo masculino seriam vítimas desse distúrbio, o que leva ao assombroso quadro de 20% da população adolescente masculina (ou 1% da população do país inteiro) vivendo em reclusão quase que total."

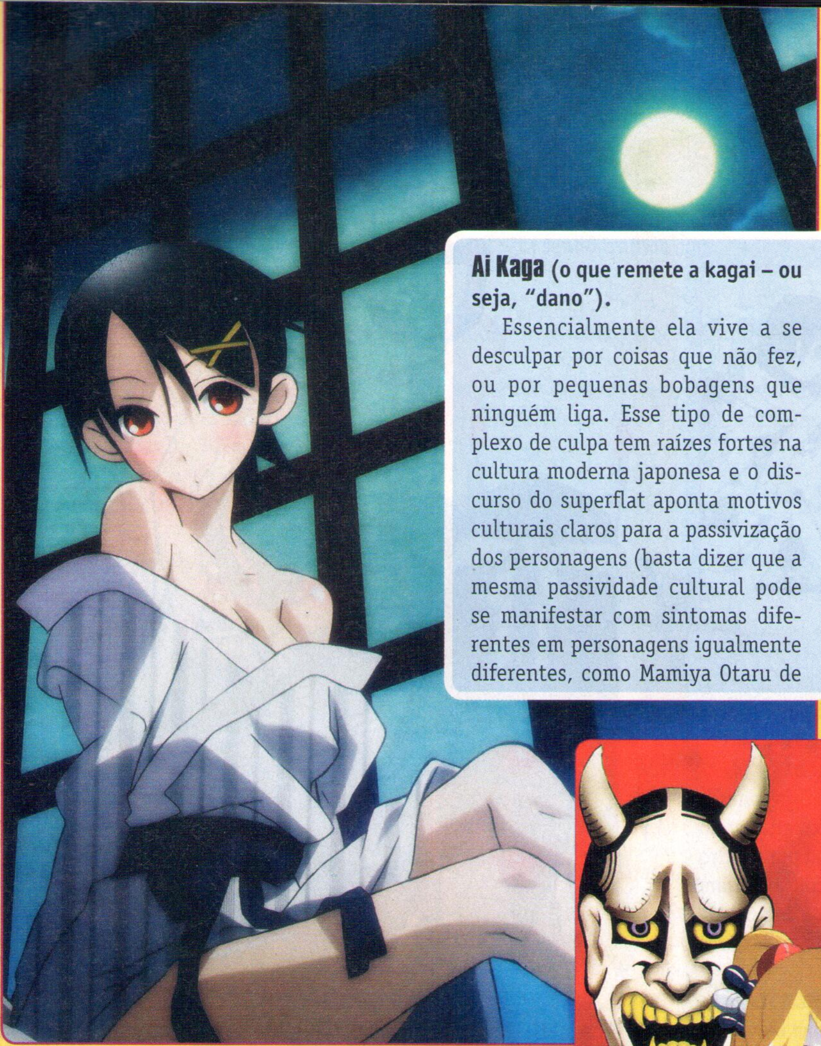
Kiri Komori segue perfeitamente essa cartilha. Uma vez que ela se recusava a ir para a escola, Nozomu teve que interferir – e ao despertar nela uma queda (típico do gênero), ela acabou cedendo. Mas ela não deixou de ser uma hikikomori; apenas mudou de teto, passando a ser encontrada em lugares fechados dentro do colégio. Kafuka acredita que ela é uma espécie de demônio doméstico e que portanto, não deve ser removido do teto que ela escolheu.



Matoi Tsunetsuki (na verdade, se inserirmos a partícula "ni", seu nome é transformado na frase "tsune ni tsukimatoi"– ou, seja, sempre em seguida).

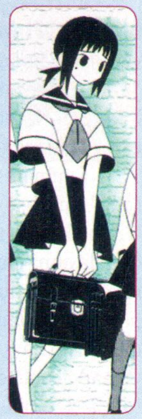


Matoi é uma stookaa. A palavra vem do inglês stalker e, em miúdos, descreve alguém obcecado por seu objeto de admiração, seguindo-a por todos os cantos a um ponto que ela não tem mais privacidade; vasculha seu lixo; manda presentes incômodos, telefona insistentemente – e no Japão, esse é um problema crescente. Chegou a um ponto tão extremo que levou o Parlamento a criar uma lei que pune o criminoso com um ano de prisão mais uma multa de um milhão de ienes. No caso da personagem, ela não tem personalidade verdadeira; mimetiza gostos, trajes e comportamentos dos seus namorados e os persegue até um ponto que os leva à ruptura – o que não a impede de continuar seguindo os coitados até que ela arrume um novo alvo de interesse. Ao tentar resolver o problema, a emenda se torna pior do que o soneto e Nozomu acaba se tornando o novo objeto de afeição dela – que passa a se vestir com trajes parecidos com os seus, e segui-lo como uma sombra daí por diante.

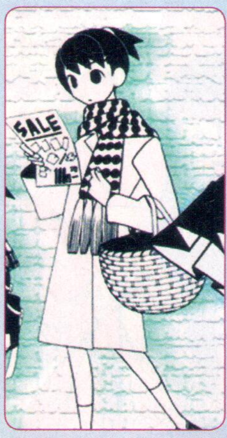


Ai Kaga **(o que remete a kagai – ou seja, "dano").**

Essencialmente ela vive a se desculpar por coisas que não fez, ou por pequenas bobagens que ninguém liga. Esse tipo de complexo de culpa tem raízes fortes na cultura moderna japonesa e o discurso do superflat aponta motivos culturais claros para a passivização dos personagens (basta dizer que a mesma passividade cultural pode se manifestar com sintomas diferentes em personagens igualmente diferentes, como Mamiya Otaru de Saber Marionette, Hatsumi Narita de Hot Gimmick e até mesmo Shinji Ikari de Evangelion; mas se os sintomas são relativamente diferentes, a doença social é a mesma – todos são personagens abúlicos, cuja trajetória é definida por suas reações às demandas dos outros ao seu redor, sem iniciativa nenhuma e assumindo culpa de antemão): Já vimos manifestações desse tipo de insegurança em vários outros mangás e provavelmente nem nos demos conta – mas em Ai Kaga, ela é exposta a níveis astronômicos.



絶世美人
歌
絶望少女達



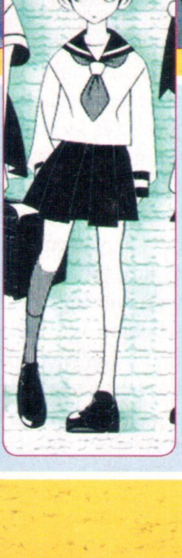
Manami Ookusa **(o que leva à palavra okusama-nami – ou seja, pessoa casada).**

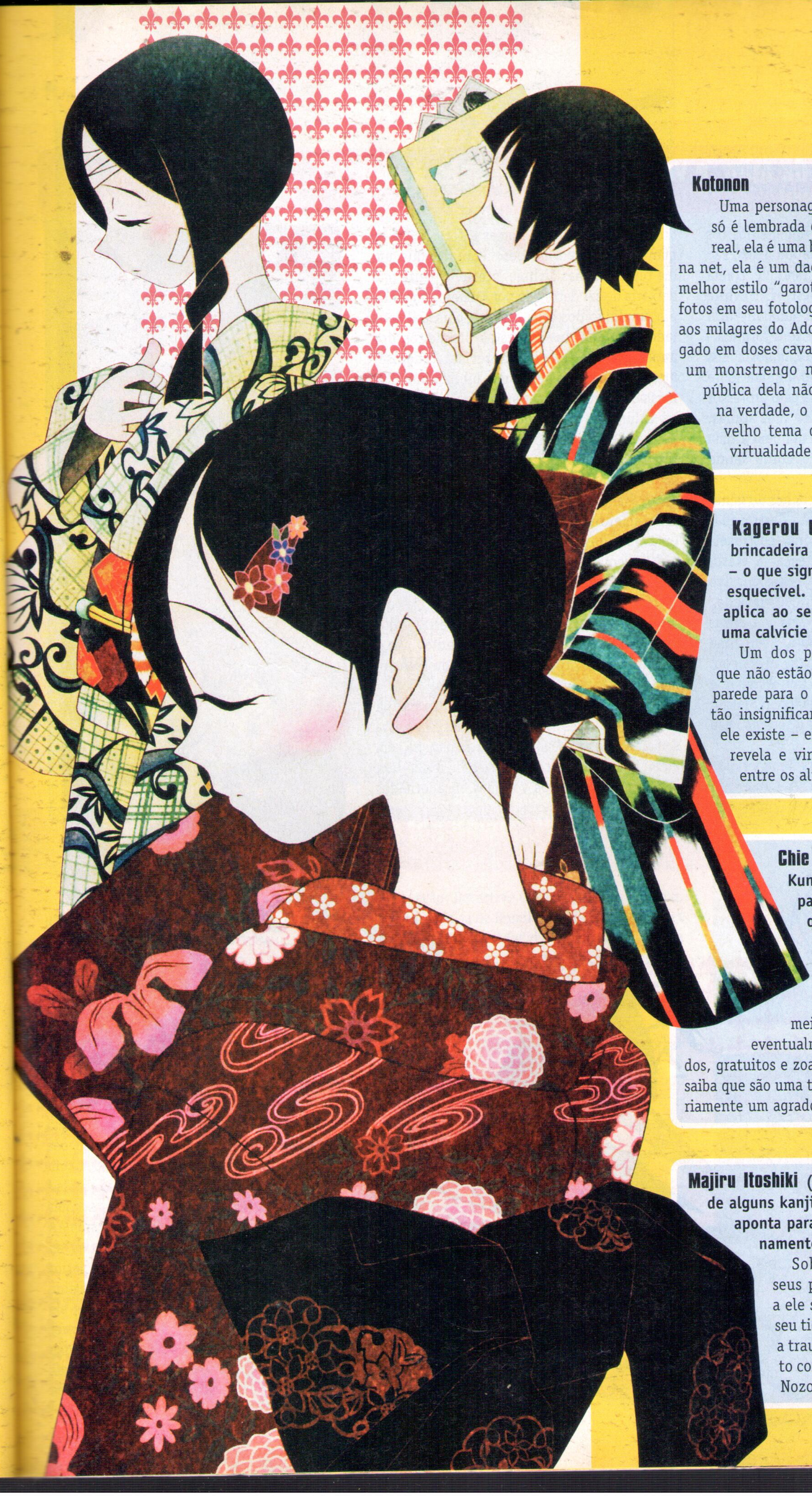
Uma adolescente precocemente casada, que tem que se virar em inúmeros trabalhos para poder dar conta das dívidas contraídas por seu marido, aparentemente inútil. Agora ela já está com todos os tiques e maneirismos da dona-de-casa padrão.

Mayo Mitama **(a piada aqui parte da palavra Mita Mama Yo – o que significa "Exatamente como se parece").**

Essa personagem brinca com uma relação tipicamente japonesa entre o real e o virtual – ou melhor, com a incapacidade de distinguir entre ambos, que trafegam em uma espécie de "zona borrada": Mayo Mitama tem a aparência da vilãzinha de quadrinhos, parecendo mesmo ser alguém ruim. O ponto é que ela encaixa tão perfeitamente no estereótipo que as pessoas tendem a se tornar céticas quanto ao que elas acreditam, e pensam que estão sendo preconceituosas, julgando-a pela aparência e acreditando que a vida dela, por causa disso, é um inferno, trazendo-lhe simpatia e piedade.

Só que ela não retorna essa simpatia em troca. O nome já diz tudo: ela é o que parece ser e se aproveita da condescendência alheia para praticar todo tipo de maldade: acertar os outros com bastões de beisebol, enfiar bastões de madeira em cachorros de rua (sim, exatamente por onde você está pensando), explodir a casa alheia e outras coisas do mesmo naipe. E as pessoas, saturadas dos mesmos estereótipos, jamais acreditam em sua culpa, mesmo quando tudo é óbvio e ululante.





Kotonon

Uma personagem menos importante que só é lembrada de vez em quando. Na vida real, ela é uma baranga de meter medo. Mas na net, ela é um daqueles ídolos populares, no melhor estilo "garota bonitinha que posa para fotos em seu fotolog". Ela consegue isso graças aos milagres do Adobe Photoshop, que empregado em doses cavalares consegue transformar um monstrengo numa gracinha. A imagem pública dela não corresponde ao que ela é na verdade, o que novamente nos leva ao velho tema da relação japonesa com a virtualidade.

Kagerou Usui **(seu nome é uma brincadeira com a frase Kage ga Usui – o que significa que ele é facilmente esquecível. O termo Usui também se aplica ao seu cabelo fino que mostra uma calvície precoce).**

Um dos poucos alunos masculinos que não estão ali para servir de papel de parede para o desenhista, Usui é alguém tão insignificante que ninguém nota que ele existe – exceto quando sua careca se revela e vira motivo de piadas cruéis entre os alunos.

Chie Arai **(através do sistema Kunyomi de leitura, seu nome passa a ser lido como niichie, que é uma referência a Frederich Nietzche).**

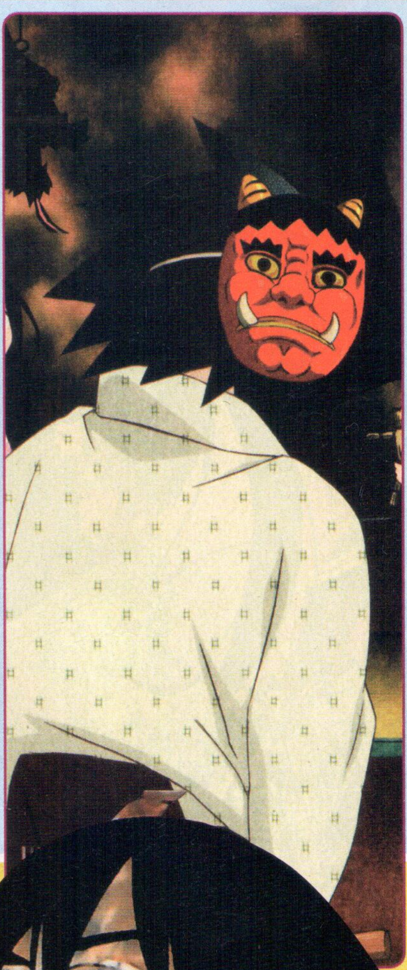
A coordenadora e provavelmente a única pessoa com o cérebro no lugar no meio de todo esse elenco. Usada eventualmente para fanservices forçados, gratuitos e zoados o suficiente para que se saiba que são uma tiração de sarro, não necessariamente um agrado aos babões de plantão.

Majiru Itoshiki **(seu nome, graças à fusão de alguns kanjis, se torna zekkou – o que aponta para uma falha em um relacionamento).**

Sobrinho de Nozomu. Como seus pais o abandonaram, restou a ele ser mandado para viver com seu tio. Arrogante, mas vulnerável a traumas provocados pelo contato com as meninas que circundam Nozomu.

“Eu olho dentro de mim, e vejo que meu coração é negro”

[Paint it Black, Rolling Stones]

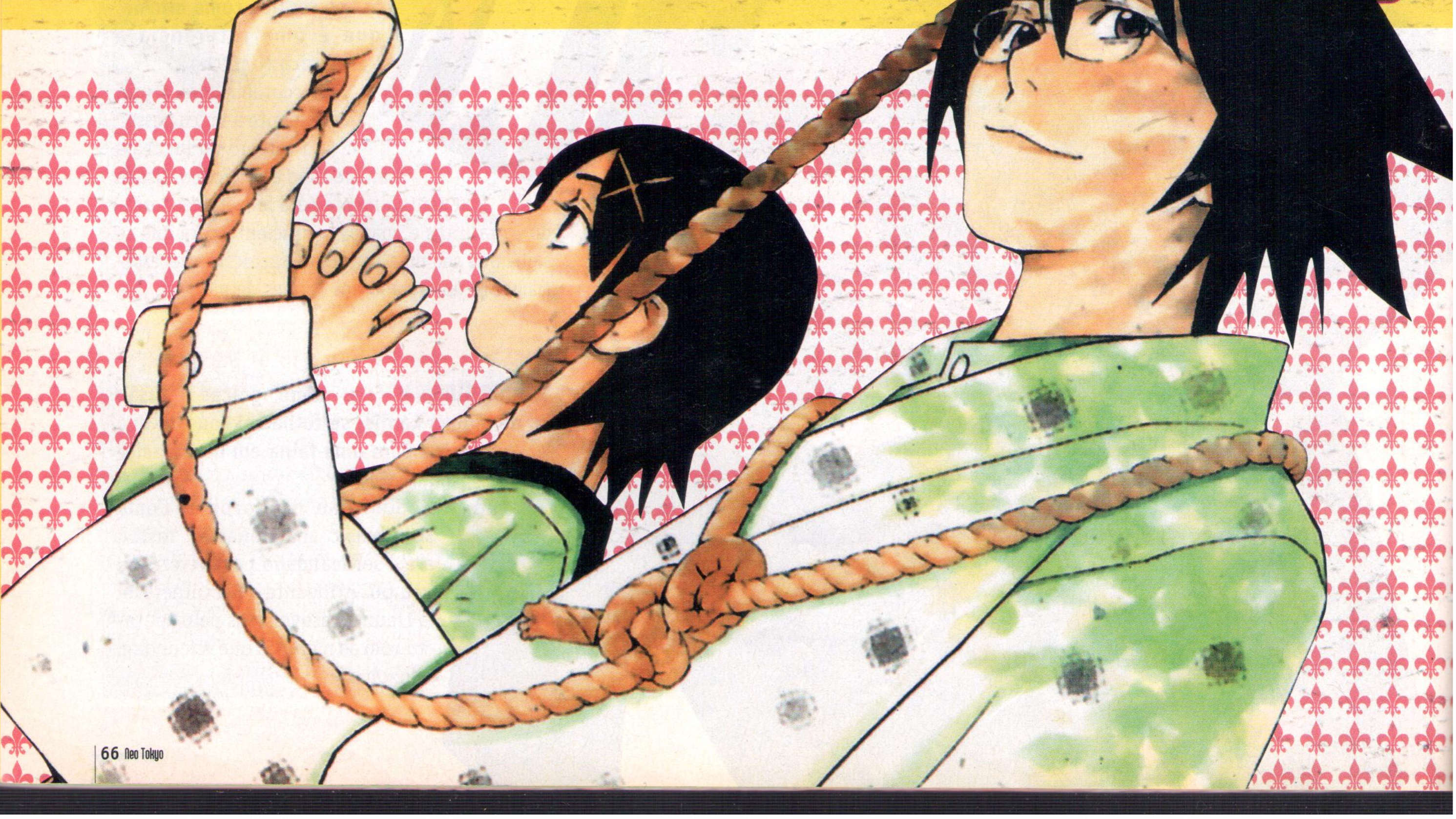


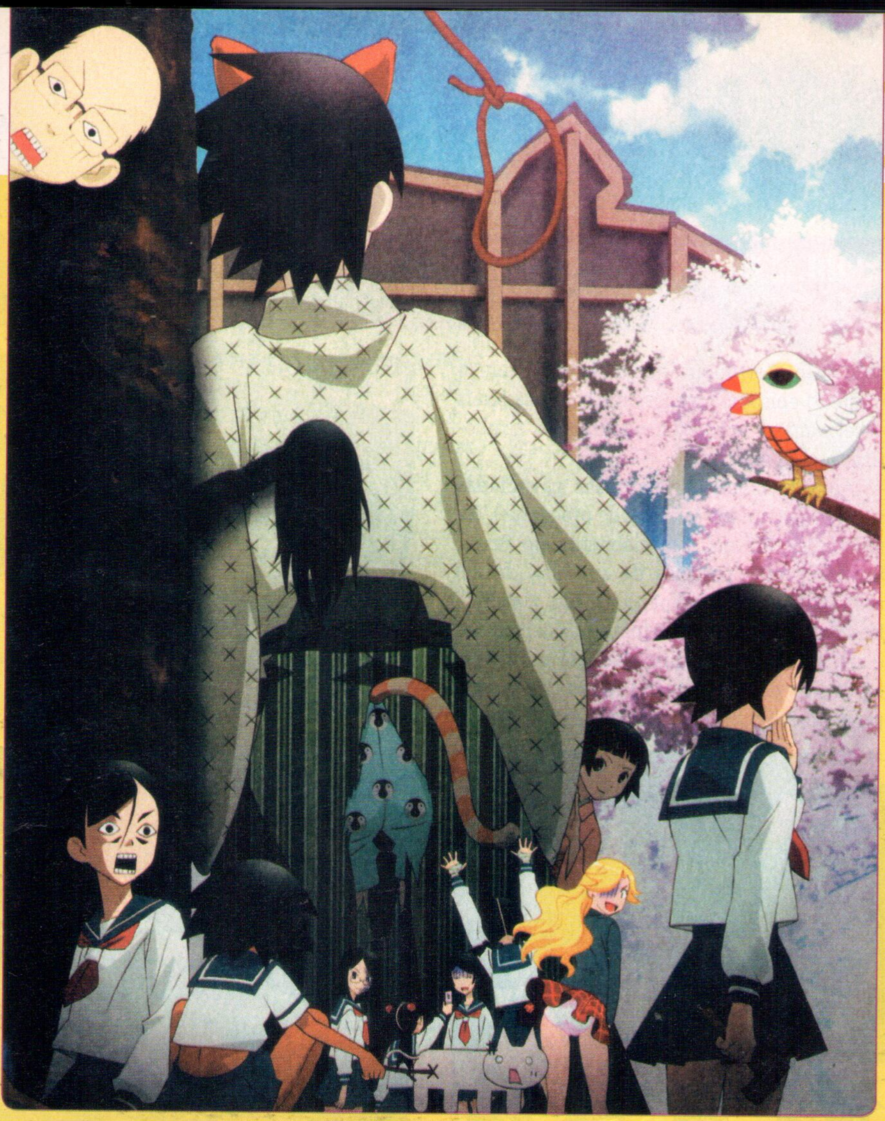
A lista de personagens, ou melhor, os plots básicos relativos a cada um deles, são o que melhor podemos chamar de trama em Sayonara Zetsubou Sensei. Porque a bem da verdade, não há uma história conduzindo o material. A série é formulaica. Essencialmente a grande maioria dos capítulos começa levantando alguma lebre comportamental que é notada pelo professor através do comportamento de suas alunas. Ele acaba surtando e isso dá margem a uma extensa lista de atitudes comuns sendo expostas ao ridículo.

Ainda há concessões aos clichês do gênero harém, mas mesmo elas são destroçadas continuamente. Política, moda, costumes, atitudes... a lista é gigantesca. E claro, nem os mangás dos outros estão a salvo (aqui –www1.odn.ne.jp/cjt24200/yamada/text/m/index2.html – podemos ver todas as vezes onde Kumeta satirizou Love Hina em seu trabalho anterior, Katte ni Kaizou, mais as respostas dadas por Ken Akamatsu em seu blog. Em Sayonara Zetsubou Sensei, o gosto pela sátira continua o mesmo, doa a quem doer).

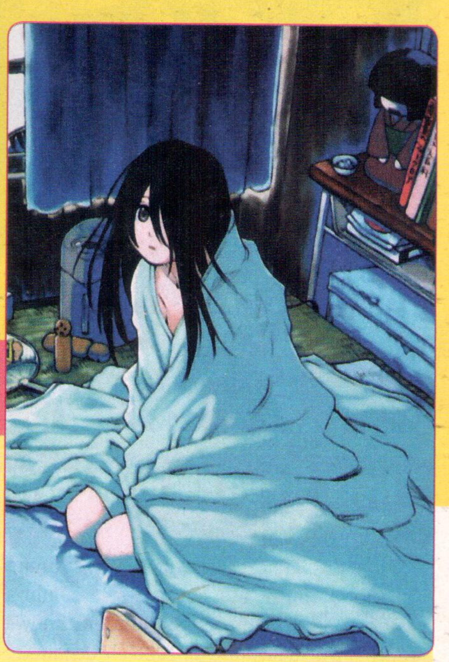
Nos anos sessenta, havia uma revista francesa de cinema chamada Les Cahiers du Cinéma, que cunhava nomes e termos – e se mantivesse o mesmo peso mundial que um dia teve, nos dias de hoje, provavelmente não deixaria de ser detonada por Kumeta, tamanha é a amplidão dos seus ataques para todos os lados. Metade dos cineastas brasileiros dos anos sessenta leram essa revista religiosamente e a tomavam como bíblia; por isso mesmo, ela merecia ser esculhambada. Bem... Na Cahiers se cunhou um termo em especial para aqueles que infiltram idéias difíceis em filmes digeríveis e acessíveis ao grande público: cineastas-seqüestradores. Você tem algo a dizer, mas faz isso de uma forma que qualquer imbecil entenda, como a vacina dentro de uma bala de açúcar. Kumeta é um quadrinhista-seqüestrador. Usando um dos gêneros mais manjados, repetitivos e previsíveis dos mangás, ele conseguiu subvertê-lo e criar um dos mangás mais inteligentes e divertidos dos últimos anos. Notem que “inteligente” não é um adjetivo muito comum a ser dado para um mangá harém.

O mangá original começou sua carreira na antologia nº 2 do mercado japonês, a revista semanal Shonen Magazine da Kodansha, em 2005. De lá pra cá, doze volumes em tanko-hon já foram lançados. Os volumes encadernados





são um espetáculo: Kumeta brinda o leitor com desenhos extras, piadas toscas no lugar de notas de pé de página, referências em volumes astronômicos, falsos resumos dos episódios anteriores que nada têm a ver com a história (o que não deixa de ser o espírito da sequência de abertura da segunda temporada, que mostra uma versão completamente diferente dos eventos da primeira série... ou melhor, mostra uma história maluca que parodia tokusatsus como Black Kamen Rider), e material inútil à vontade até mesmo nas costas da sobrecapa do volume. Esses volumes, aliás, costumam aparecer lá pelo meio da lista dos dez mais vendidos quando são lançados, o que garante a sobrevivência do material – é que ele é um dos títulos mais impopulares da Shonen Magazine.

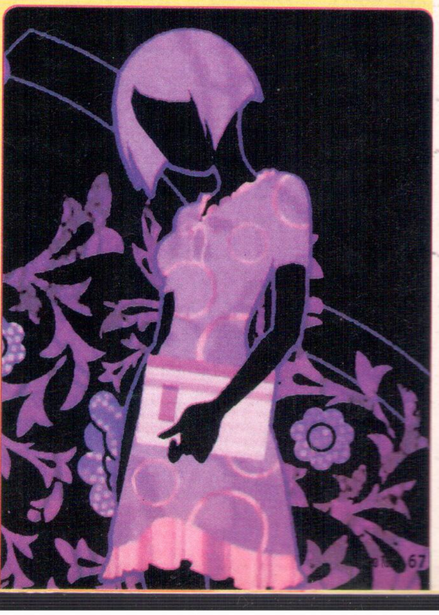


“Eu ando tão down... eu ando tão down...”

[Down em Mim, Cazuza e Barão Vermelho]

Para quem chegou agora: no Japão, o sistema usual é o de serialização em revistas com um mix de várias séries – as antologias de mangá. O lucro delas é reduzido; o que importa é lançar séries de sucesso. O verdadeiro lucro virá das versões compiladas em livro de cada série (tanko-hon), mais merchandising e licenciamentos em produtos. Sayonara Zetsubou Sensei, entretanto, está lá no chão em popularidade dentro da revista – a ponto do próprio autor fazer piadas a respeito do provável cancelamento da série, volta e meia. Isso aconteceu com Kumeta antes: durante seu período na Shonen Sunday, ele produziu uma série de humor infame chamada Katte ni Kaizou, sobre um adolescente que acredita ter sido transformado em um cyborg e enfia pilhas AA aonde o sol não brilha. A série parecia estar na mesma situação, e a possibilidade dela se tornar animação foi considerada. Entretanto, a animação não aconteceu e o que pesou contra ele no final das contas foi a vontade de transformar a revista num título mais atraente para garotos (uma vez que a Sunday é famosa por abrigar justamente os veteranos clássicos do mercado que sempre vão vender não importa a situação: Detective Conan de Gosho Aoyama, qualquer coisa de Rumiko Takahashi e qualquer coisa de Mitsuru Adachi – ou seja, ela é vista de modo geral como uma revista conservadora). Isso garantiu também o fim prematuro para outras séries como Midori no Hibi, e no final a mudança editorial não conseguiu reverter a queda das vendagens da Shonen Sunday ao longo dos anos.

A impopularidade de Sayonara Zetsubou Sensei em sua antologia, confrontada com suas boas vendas em tanko-hon só indicam que ele está na revista errada e o público que compra a antologia de Sayonara Zetsubou Sensei não lê a Shonen. E isso não impediu esse mangá de receber o 31° prêmio Kodansha Manga Award na categoria shonen em 2007, dois anos após sua estréia. Com isso, em julho do mesmo ano, as desventuras de Nozomu e suas alunas ganharam sua primeira temporada animada, dirigida por Akiyuki Shinbo — e o bom resultado já acabou por reverter em uma segunda temporada, rebatizada de Zoku Sayonara Zetsubou Sensei, pelo estúdio Shaft – o mesmo de Negima, não custa lembrar.

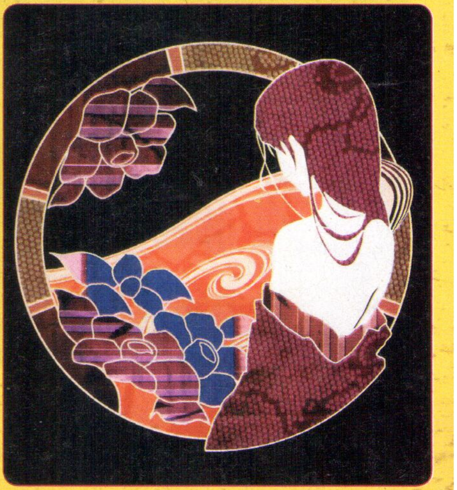


“Pensei que ela tivesse morrido... ela disse ‘Perdi o controle de novo’”

[Joy Division, She Lost Control]

Uma coisa a reparar nos dois primeiros episódios é que eles parecem suavizados em relação ao mangá, com concessões aos espectadores mais tradicionais do gênero harém, com direito a uma ruborização de Nozomu quando conhece Kafuka, e uma cena de banho — leia-se, uma desnecessária sugestão romântica. Mesmo assim, o animê entra nos eixos a partir do final do segundo episódio — assumindo em definitivo sua face anárquica. O motivo disso acabou se esclarecendo em 1º de janeiro de 2008, com o lançamento do DVD “Sayonara Zetsubou Sensei Jo: Zetsubou Shoujo Senshu”: era o primeiro episódio como os diretores da Shaft desejavam ter feito, sem suavizações. A ruborização não existia.

Alguns nomes de empresas parodiadas foram substituídos (ameaça de processo?). Há diferenças visíveis, especialmente no texto: termos como “parceira de suicídio” foram atenuados para “companheira de viagem”. Elementos desse episódio foram desmembrados e reapareceriam, modificados, em diferentes episódios da série de televisão. Nada que prejudicasse a série, bom dizer.

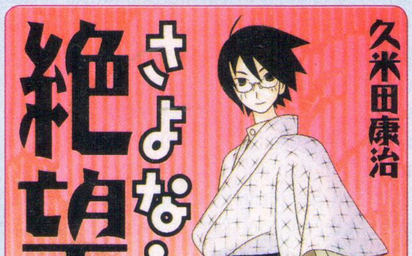


“Hoje, trago em meu corpo as marcas do meu tempo: Meu desespero (...).”

[Taiguara, Hoje]

Um dos maiores charmes de Sayonara Zetsubou Sensei é a evocação da sombria estética da primeira metade da era Showa (entre 25 de dezembro de 1926 e 7 de janeiro de 1989) — mais especificamente os anos 20 e 30. Há intertítulos como no cinema mudo, os quimonos e hakamas são usados cotidianamente por alguns personagens, a arquitetura reflete o período — mas, definitivamente, a história se passa nos dias de hoje. Anacronismos como objetos comuns em nossos dias, mas com um design antiquado, ajudam a reforçar essa sensação de que o tempo de alguma forma parou. As páginas de abertura são apresentadas no estilo das silhuetas conhecidas como kiri-e, muito populares em tempos idos. As datas, como arremate final, são datadas como... Showa 82/83 (explica-se: no calendário de datas japonês, cada imperador corresponde a uma era, contando-se os anos a partir do início de seu governo. Tecnicamente estamos em Heisei 20, correspondendo ao atual governo do imperador Akihito no Japão. Mas a data Showa 83 indica simplesmente que no mundo de Nozomu e suas meninas, Hiroito ainda está vivo e exercendo seu papel).

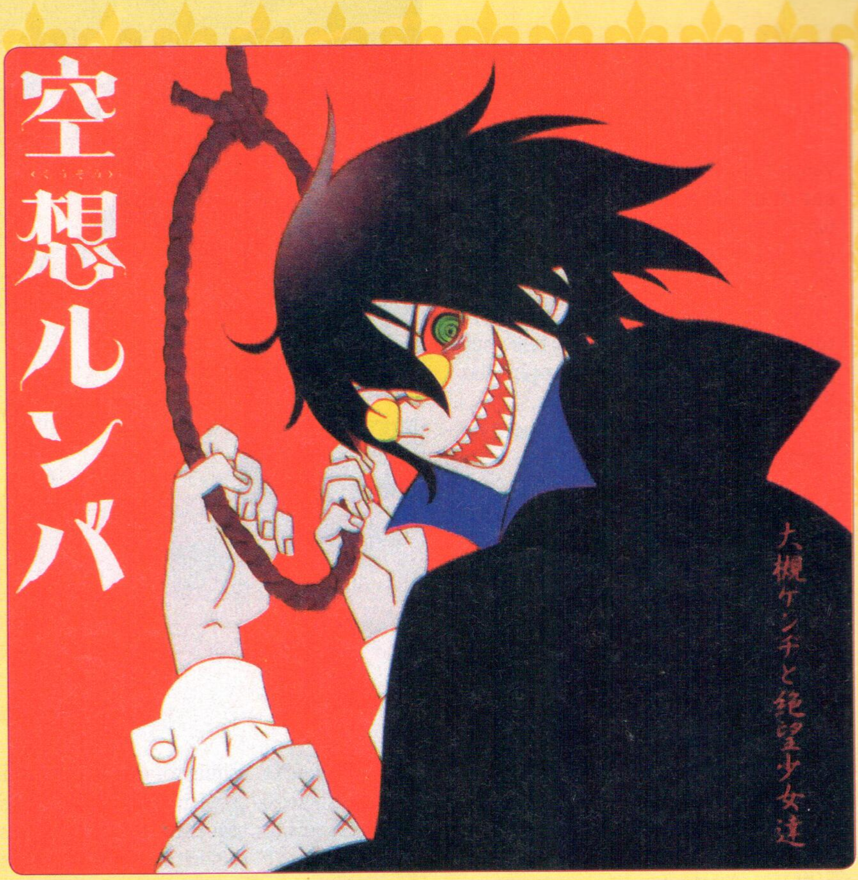
O animê não fez por menos e suas aberturas optam por um estilo de cores lavadas e granuladas, com um grande uso de tipografia como elemento de composição. Uma delas é executada em preto e branco, com diversos elementos que evocam o cinema da época, e de quebra — para acentuar o tema da morte que percorre a série como uma sombra, são usadas imagens do tratado de anatomia clássico do período Edo, Kaitai Shinsho (literalmente, “Novo Livro sobre Dissecação”; foi publicado no Japão em 1774). Visualmente, é impossível não lembrar de outro autor que se vale da mesma estética da época: Suehiro Maruo. Só que enquanto Maruo é um açougueiro, Kumeta


久米田康治
さよなら
絶望先生
第一集
ショウネンマガジンコミックス

é um comediante que se valeu de uma estrutura previsível e popular entre certos leitores de mangás para distorcê-la e tocar em assuntos polêmicos, sem a menor reserva.

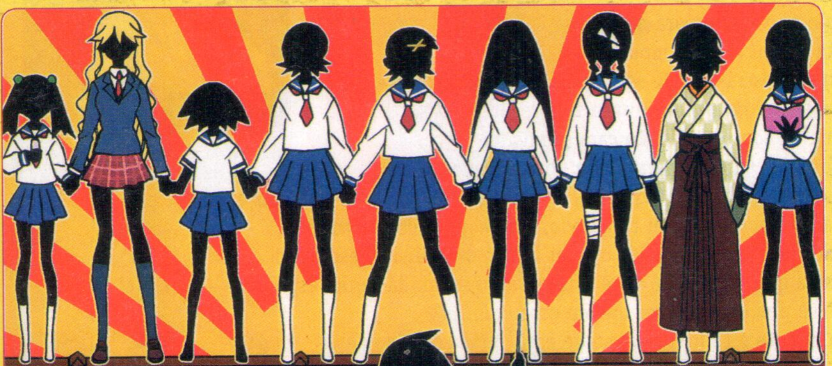
O estúdio Shaft fez do animê uma experiência plástica intensa a partir dessas referências. O misto de tipografia (você acaba tendo que ver o mesmo episódio mais de uma vez para poder pegar as piadas e referências escritas no amontoado de texto que pipoca na tela muitas vezes por menos do que poucos segundos), ilustração e uso calculado de tons de cores datados — tendo como contraponto uma narrativa frenética e deliberadamente esquizofrênica, acaba por criar uma sensação única: uma visão superficial até dá a entender que é mais um animê sem noção, mas é um produto pós-moderno e referencialmente rico (quantos animês citam Truman Capote e Yukio Mishima de forma discreta no meio de uma salada referencial, misturando cultura pop, erudita, política, mangás clássicos, mangás de sucesso, música pop e o diabo a quatro num mar de opiniões ácidas que parecem não poupar ninguém?). Pouca gente conseguiria pegar tudo o que é jogado no ar ao longo do desenho — talvez mesmo no Japão essa não seja uma tarefa fácil. Como dizia o velho Abelardo Barbosa, vulgo Chacrinha: para desorganizar, tudo tem que estar bastante organizado.

Koji Kumeta tem ao seu favor forma, conteúdo e estrutura. E faz sua bagunça. Mas é uma bagunça que ninguém vai esquecer tão facilmente.


空想ルンバ
大槻ケンヂと絶望少女達

"Acha que não sou normal... Quem é Normal? Estão Todos Loucos lá Fora"

[Quem é Normal?, Tolerância Zero]



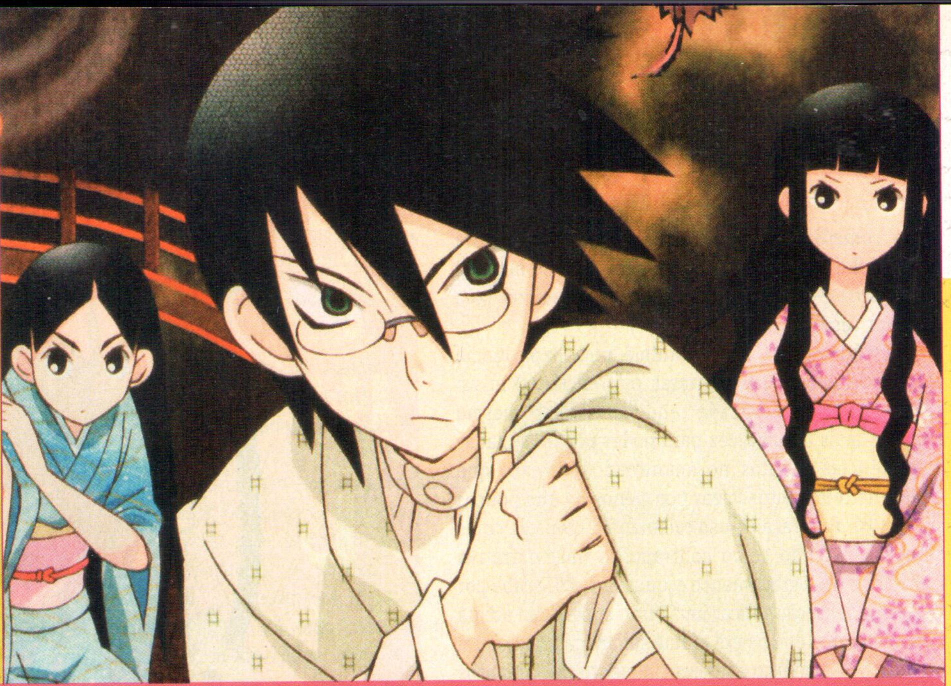
Sayonara Zetsubou Sensei se enquadra dentro das posturas do superflat — a regurgitação da cultura moderna japonesa dentro de um contexto pós-moderno, usando os seus ícones para criticar a própria sociedade de consumo que os originou. Mas também indica uma tendência que todo movimento estético que inicialmente propõe algum tipo de ruptura acaba tendo que encarar: sua diluição para padrões médios. É uma conseqüência natural da estética do seqüestro citada anteriormente nesta matéria: ao mesmo tempo que você acessibiliza esse conteúdo, algo na forma do discurso deixa de ser o mesmo.

Os próprios romanos costumavam dizer: Rindo, castigam-se os costumes. Nozomu, Kafuka, Chiri, Matarou e companhia poderiam estar perfeitamente sendo exibidas de noite ao lado de boas séries satíricas como Uma Família da Pesada e American Dad (os Simpsons já foram bons, mas hoje eles são uma sombra do que costumavam ser). E a sátira muitas vezes é uma arma mais eficiente contra o que está de errado do que mil dramas cheios de boas intenções. Satirizar é fazer rir com um murro direcionado para a cara.

E pensando bem, as pequenas coisas que incomodam, na verdade são sintomas de um conjunto grande e muito, muito pior. Esse é o grande trunfo do animê. Por trás de algo bobo como músicas ruins e danças vulgares do verão, há um conjunto maior que acaba gerando tudo o mais. Todo país tem seu lado sombrio, e qualquer um com a sensibilidade à flor da pele acaba perdendo a paciência.

Não precisamos entrar em desespero com a Dança do Créu. Todo país tem a sua própria cruz cultural pra carregar. Mas Nozomu entraria, mais uma vez.

E novamente iria falhar na hora do próprio enforcamento.

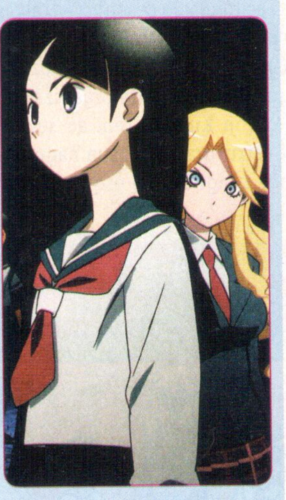


TEMA DE ABERTURA

Poucos temas de abertura em um animê tiveram letras que pareciam se encaixar até a medula com o conteúdo da série. São essas músicas que nos introduzem ao mundo agressivo, denso e feérico que Nozomu e companhia habitam. Não poderíamos deixá-las passar batido. Como o espaço já está apertado, vamos ficar apenas com o tema de abertura da primeira temporada. Vale a pena.

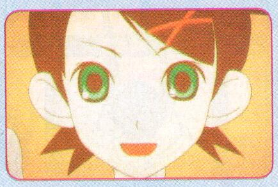
HITO TOSHITE JIKU GA BURETEIRU

(Como um humano, o meu eixo está esquisito)



(Bure bure bure bure)
(Bure bure bure bure)
(Bure bure bure bure)
(Bure bure bure bure)
Shinya Ore-ha terebi-wo mite ita
Yaru koto-mo nai bou-to mite ita
Zappingu, seikoushya homerarete ita
(Ano hito-ha jiku-ga furete nai suteki)
Kyoumi nee-ya sou omotte keshita-yo
Mou neru-ze ashita-kara mata baito-da
Netsuke zu ni Ore-ha manga-wo mekutta
Gurabia-no aidoru hohoende ita
(Asuriito watashi taipu-nano-yo.
Kare rattara jiku-ga burete nai suteki)
Wakatta-ze mukuware-nu sono wake
Hito toshite Ore, jiku-ga bureten da
Sore naraba inaore! Mou
Bure bure bure bure bure makutte
Furueteru-no wakannee youni shiteyare!
Zureru-ze! Mou bure bure ningen
Demo kitto kimi-ga itara kawaru?
(Atashi-ga iru-yo, kidzuite)
Jiku-no bure-wo hodou-to kangaero
Kono bure-ga sekai-wo-mo kaeru darou
Hito-mo Ore-ni kidzuka zaru-wo enai
Ima-ha tada furuete mietatte
Aa, wakatta-ze furueteru sono wake
Dare-kara-mo sasaerarete nai-kara-sa
Inaorun-da! Bokura-ha mou
Bure bure bure bure bure makutte
Furueteru-no wakannee youni shiteyare!
Zureru-ze! Mou bure bure ningen
demo kitto
Kimi-ni ae-ba kawaru?
(Atashi iru-yo kidzuite...)

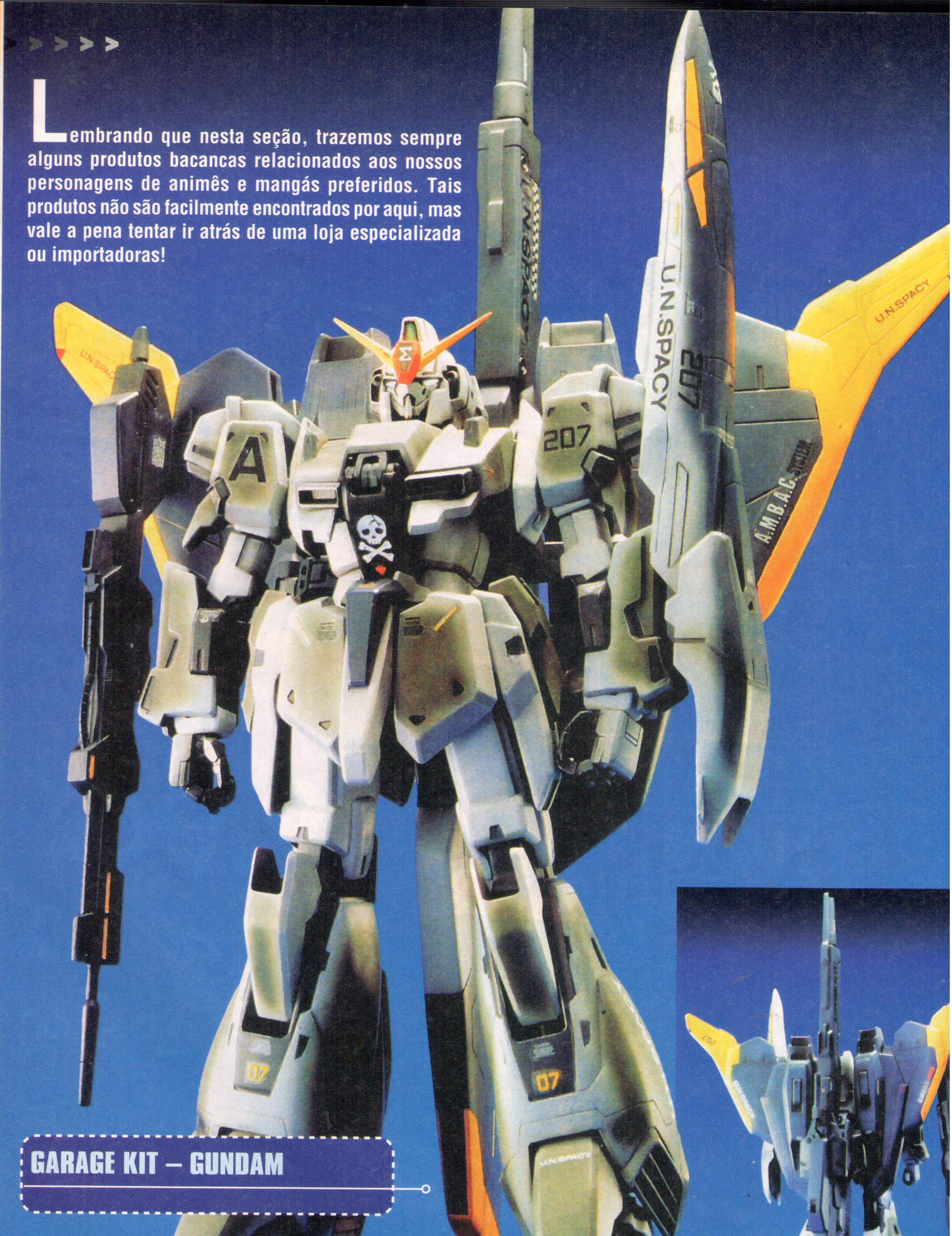
(Esquisito, esquisito, esquisito, esquisito)
(Esquisito, esquisito, esquisito, esqusito)
(Esquisito, esquisito, esquisito, esqusito)
(Esquisito, esquisito, esquisito, esqusito)
Assisti à televisão até tarde da noite
Não tinha nada para fazer, então sentei e assisti
Zapeando, vi os bem-sucedidos sendo aclamados
Aqueles não esquisitos na vida.
Que lindos!
Eu folheei mangás para esvaziar a cabeça
O ídolo pop sorriu para mim.
Atleta a meu próprio modo,
Se eu seqüestrá-lo, não serei mais um esquisito, que legal!
Agora eu sei porque eu nunca tive recompensas,
Porque eu sou um maldito cara esquisito
Então nesse caso, conserte essa pose! Apenas
Pare de ser esquisito, esquisito, esquisito, esquisito e de ter mais esquisitices
Eu não sei porque estou tremendo, faça algo a respeito disso!
Caindo fora, eu sou apenas um ser humano esquisito, esquisito,
Mas será que, enquanto você estiver aqui, eu ainda tenho esperança de mudar?
(você só precisa perceber que eu estou aqui)
Subitamente e tudo o mais sobre esse desvio de eixo
Essa esquisitice mudou o mundo também?
E as pessoas não notam mudança nenhuma em mim
Tudo que elas vêem sou eu tremendo
Agora eu sei porque eu nunca tive recompensas,
Porque eu sou um maldito cara esquisito
Agora entendo, estou tremendo porque
Não posso fazer ninguém torcer por mim
Estou consertando minha pose, Apenas
Paro de ser esquisito, esquisito, esquisito, esquisito e ter mais esquisitices
Eu não sei porque estou tremendo, faça algo a respeito disso!
Caindo fora, eu sou apenas um ser humano esquisito, esquisito,
Mas será que, se eu te encontrar, eu ainda vou mudar?
(você só precisa perceber que eu estou aqui)



NARUTO
Tudo sobre as técnicas ninja avançadas
ALIEN VS. PREDADOR
Estatísticas completas do monstro PredAlien
HERÓIS HUMANOS
Guerreiro? Mago? Bárbaro? Idéias para todos os combos
STREET FIGHTER RPG
Você jogou esse? Relembre aqui
Dragon Slayer
ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br
RPG JAPÃO
EXCLUSIVO! VISITAMOS A MAIOR LOJA ESPECIALIZADA EM TOKYO
Notícias do Bardo • Background • Mestre da Masmorra
RPG
divertido como você gosta!
EDITORA ESCALA

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacancas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!



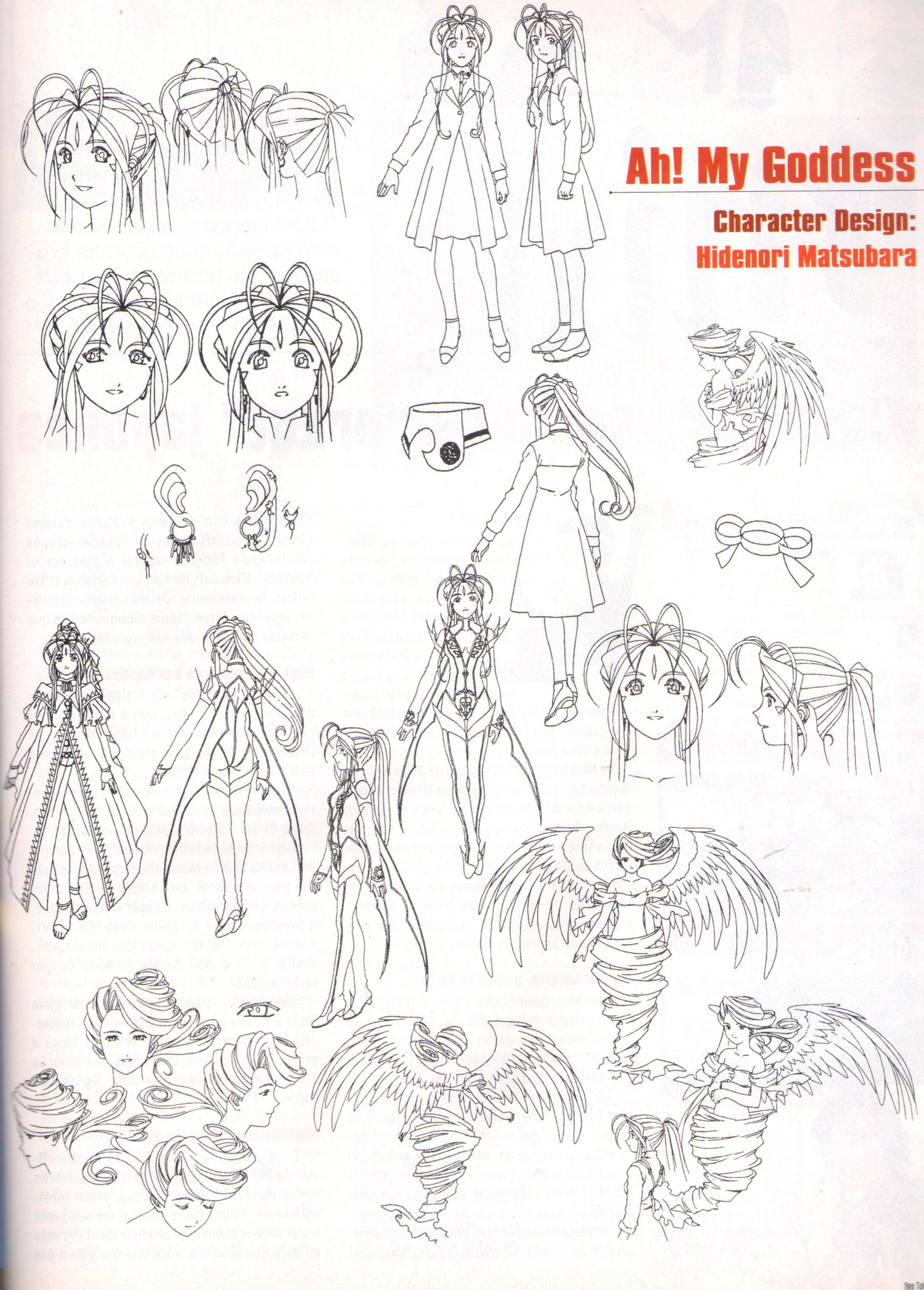
GARAGE KIT – GUNDAM

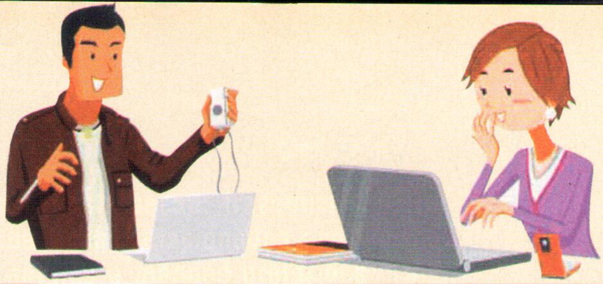
ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

Ah! My Goddess

Character Design: Hidenori Matsubara



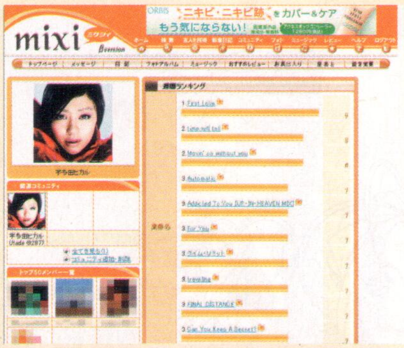


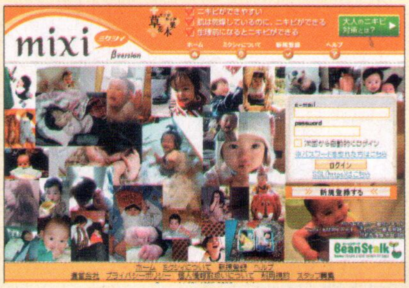
Hoje em dia, o brasileiro que nunca ouviu falar em Orkut é considerado um ser de outro planeta. Agora, você já ouviu falar de Mixi? Apelidado de "Orkut japonês", esse sistema está fazendo sucesso entre brasileiros que gostam de cultura japonesa. Quer saber um pouco mais? Então, continue lendo.

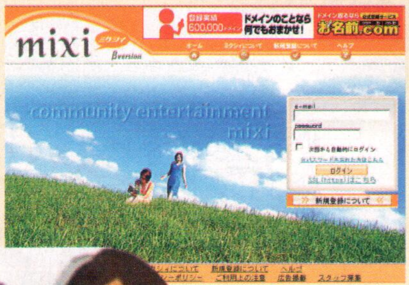
mixi
ミクシィ
mixi, Inc.

Fique por dentro do "orkut" japonês

Por Guiliano Peccilli







O que é Mixi?

É a junção das palavras "mix" e "I" dando o sentido de "mistura do seu eu" com outras pessoas que procuram conversar sobre os mesmos assuntos que você também quer, formando uma das mais populares redes sociais de internautas do Japão. Desde o nome, percebemos um cuidado dos japoneses em querer que tudo tenha uma identidade visual.

O Mixi surgiu em fevereiro de 2004 e atualmente tem mais de 10 milhões de membros e cerca de 1 milhão de comunidades. O Mixi foi desenvolvido inicialmente por Batara Kesuma, que utilizou o sistema de gerenciamento de dados de linguagem SQL.
Já o Orkut foi desenvolvido na Turquia, em novembro de 2002, sendo então o primeiro sistema de socialização conhecido por nós, entre usuários da internet.

Batara Kesuma, o criador do Mixi.

Também conhecido como Batara Edo, ele é criador e fundador da tecnologia do Mixi. Kesuma nasceu em 1979, na Indonésia, mas se formou na Divisão de engenheira na Universidade de Takushoku, em Tóquio.

Em dezembro de 2003, ele propôs a criação do Mixi, desenvolvendo a corporação de mesmo nome. Foi montado com o propósito de ser mais do que um encontro de amigos, lá você também pode encontrar um novo emprego. Mixi nasceu diferente de outros sistemas de socialização entre usuários, já que desde sua fundação oferecia uma proposta mais séria, como a de ajudar na qualificação profissional dos usuários. Com o sucesso do Mixi, o sistema obteve varias afiliações de grandes grupos adicionando funções ligadas a elas como: YouTube, Microsoft Media Player, Itunes entre outras. Recentemente, Batara adotou a cidadania japonesa, assumindo o sobrenome Edo que pertenceu ao avô, que era japonês.

Mixi, apresentando o próprio.

Existem "manuais" em inglês e português de como se usar o Mixi, mas é recomendável que você saiba pelo menos o básico de japonês (Hiragana, Katakana e alguns Kanjis) para entender e usar o Mixi.

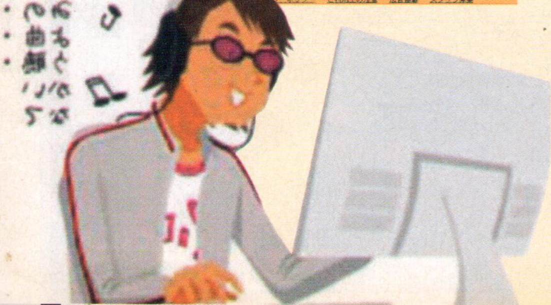
Para entrar no Mixi, é necessário um convite. Semelhante como era o Orkut no começo, antes de ser adquirido pelo grupo Google.

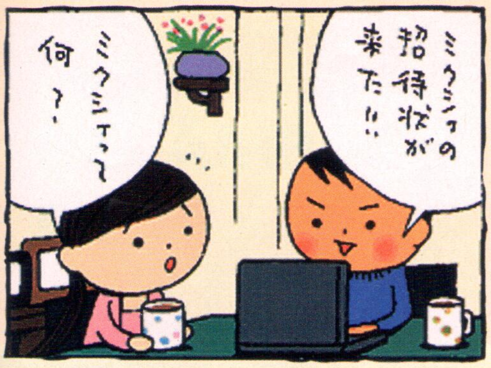
Depois de se cadastrar no Mixi, você sempre iniciará na página inicial do grupo. Acessando sua página pessoal, terá acesso às suas mensagens, testemunhais, amigos e comunidade. Aqui não existe o típico scrap do Orkut, apenas podendo conversar por mensagens, similar a um e-mail dentro do Mixi, ou por testemunhal.

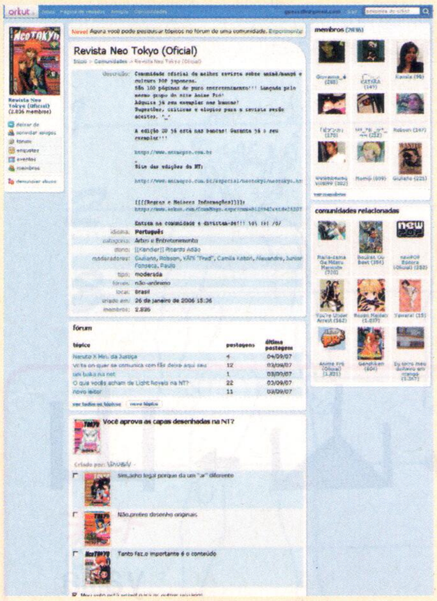
Um conselho para as pessoas que desejam fazer amizade com japoneses: não se intimidem, escrevam em japonês em seus blogs e profiles, pois com certeza chamarão atenção e começarão a conversar com alguém do Japão.

Mixi Station – Um caso à parte

É um programa que você baixa no site oficial do Mixi, que funciona com seu Windows Media Player, Itunes e Winamp, assim informando na "comunidade música" em seu perfil o que você está ouvindo atualmente. Diferente de tudo que já se viu, você cria seu álbum por




ミクシィの招待状が来た!!
ミクシィって何?



Novo! Agora você pode pesquisar tópicos no fórum de uma comunidade.

Revista Neo Tokyo (Oficial)

Revista Neo Tokyo (Oficial) (2.836 membros)

idioma: Português
categoria: Artes e Entretenimento
tipo: moderada
fórum: não-anônimo
local: Brasil
criado em: 26 de janeiro de 2006 15:36
membros: 2.836

fórum

tópico	postagens	última postagem
Naruto X Min. da Justiça	4	04/09/07
Vc's on quer se comunica com fãs deixe aqui seu	12	03/09/07
um bukka na net	1	03/09/07
O que vocês acham de Light Novels na NT?	22	03/09/07
novo leitor	11	03/09/07

Você aprova as capas desenhadas na NT?

☐ Sim,acho legal porque da um "ar" diferente
☐ Não,prefiro desenho originais
☐ Tanto faz,o importante é o conteúdo

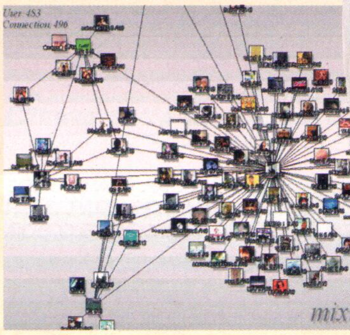
esse programa e envia suas fotos em pastas diferentes pelo mesmo programa. Você pode usar 100 megas no Mixi para criar seus álbuns virtuais.

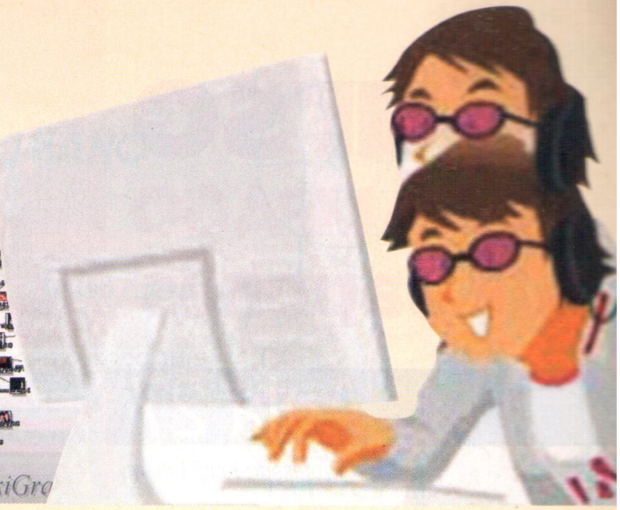
Sobre música, depois de instalado o Mixi Station, você pode ouvir músicas no Ipod, e quando recarregar, automaticamente o seu Mixi será atualizado com todas as músicas que ouviu recentemente. Elas são agrupadas pelos nomes dos cantores, aonde se criam enquêtes de suas melhores músicas. Também surgem pessoas que ouviram a mesma música de um determinado cantor, mais as comunidades ligadas a ele e até à música dele que você ouviu.

Mixi Station é uma das grandes sacadas do Mixi, já que além de você trocar fotos e músicas favoritas, seu perfil também é atualizado com as músicas e fotos dos seus amigos, sempre sendo comentado na página inicial que seus amigos atualizaram.

Os outros "orkut" do Japão

O Mixi mesmo sendo o sistema de rede social mais famoso no Japão, não é o único, tendo outros concorrentes diretos. Os de maior expressão no Japão são o Cyworld e o Green. O Cyworld foi desenvolvido na Coréia, atualmente também está presente nos EUA, Japão e Taiwan. As cores do sistema são as mesmas do Mixi (branco e laranja) sendo até bastante parecidos. A vantagem do Cyworld é que ele tem opção em inglês, diferente do Mixi. Já





o Green é o mais simples dos três, tem uma interface limpa e é o que tem mais usuários do Japão não-japoneses, os gaikojins (estrangeiros). Um ponto negativo semelhante ao Mixi é que é necessário saber o básico de japonês para desfrutar ao máximo essa rede.

Mixi e a publicidade

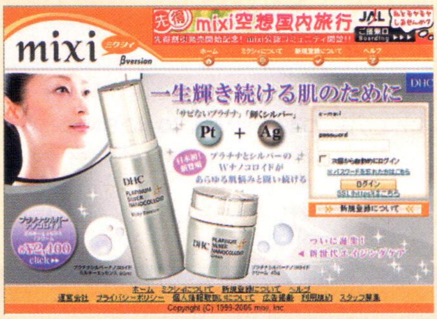
Algo que não dá para deixar passar é o quanto Mixi potencializa em todos os pontos a indústria japonesa em sua rede social. Desde quando você entra na página inicial, onde tem um anúncio, e dando o login, surge a tela de início com banners, além de um botão para procurar emprego.

A potencialidade da publicidade no Mixi é tanta que até nas comunidades que você freqüenta, existe algum anúncio daquele gênero quando você abre a tela. Exemplo: Comunidade do Super Sentai Gekiranger, tem uma peça de anúncio dos DVDs do seriado americano Heroes. É sempre assim, vendendo serviços e produtos do mesmo gênero que o usuário realmente está interessado. Uma vez por ano, a empresa Mixi divulga no site dela dados financeiros relacionados ao portal, e eles sempre enfatizam a segmentação e individualização do usuário, desta forma, toda publicidade gerada do portal é selecionada a partir dos dados que o seu perfil foi criado no Mixi.

Voltando ao caso do Mixi Station, quando você publica as músicas que ouve, seus dados vão ao encontro do banco de dados do Amazon, Itunes e Mora Win, formando um "leque" de opções para você comprar aquele single, CD ou DVD do seu artista ou desenho favorito. Por um lado, o Mixi oferece a chance de você poder escrever uma resenha daquela música do seu cantor favorito, por outro dirige-se pra você consumir as músicas dos artistas que ouve.

Outra ponto é no blog online, onde sempre existe um post "fake" debaixo de onde o leitor vai postar. Esse post é também uma publicidade de algum produto dentro do Mixi, não sendo estranho analisar como o Mixi soube manter-se altamente produtivo entre os japoneses, diferente do irmão ocidental Orkut.

Essas "potencialidades" do Mixi, tornam um "paraíso" para empresas que procuraram atingir cada vez mais o seu público de forma eficaz. A popularidade do Mixi, principalmente nesse quesito, fez a empresa ser estampada em diversas revistas e livros sobre o assunto, tornando se uma nova moda no Japão.



E aí, ficou interessado?

Então, peça para algum amigo que tenha já o Mixi e entre você também. Quem sabe não nos encontramos por lá?

mixi
βversion
Blueのプレイリスト

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 27

Professor: Kenji Kihara

Na aula passada, aprendemos sobre a origem e as diferentes formas de leitura do Kanji. A maioria das pessoas acha que o Kanji é algo difícil de aprender e complicado de se escrever, mas veremos que há uma explicação que poderá facilitar a nossa vida. Nesta edição, aprenderemos sobre a origem das formas do Kanji.

Normalmente, os Kanjis são os resultados de abstrações que as pessoas fizeram a partir de objetos ou fenômenos do cotidiano. Estes são chamados de Kanjis pictográficos.

EXEMPLO:

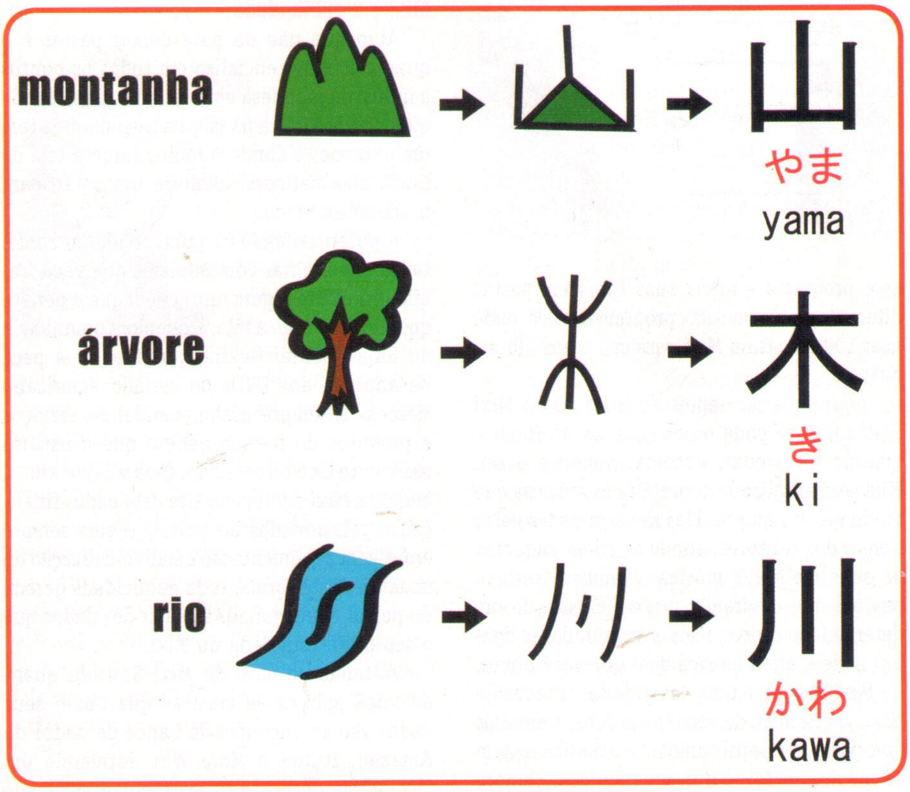
Yama – やま
Kawa – かわ
Ki – き

Temos também os Kanjis que são formados pela junção de outros Kanjis. Estes são mais complexos e veremos nas próximas edições.

Cada Kanji tem uma ordem certa para ser escrito, uma vez que antigamente as pessoas os escreviam com o pincel, que dava a forma aos traços.

Fiquem ligados nas próximas edições, pois além das aulas, iremos ensinar Kanjis interessantes para vocês treinarem!

RECAPITULANDO:



Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

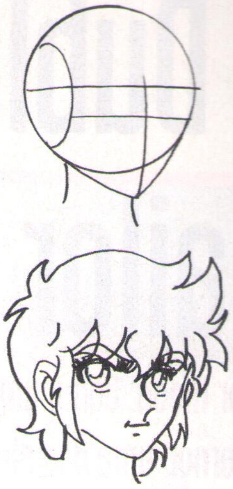
Aula 3

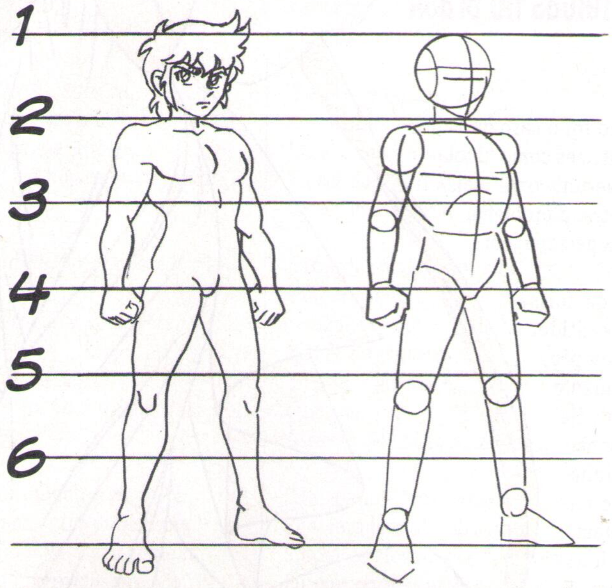
Por Arthur Garcia

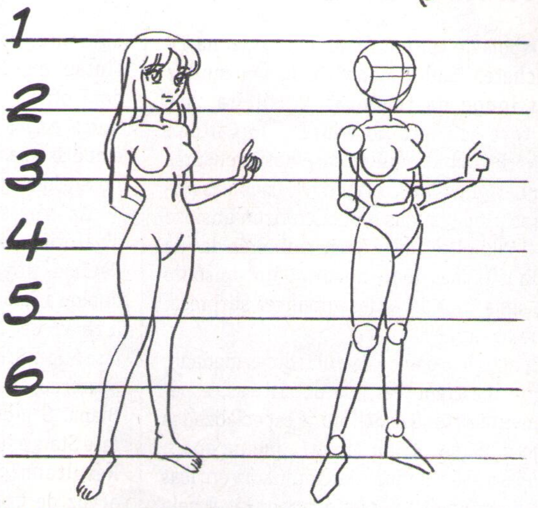
O CORPO HUMANO

BEM-VINDOS A MAIS UMA AULA DO NOSSO CURSO RELÂMPAGO DE DESENHO.

COMO VIMOS NAS LIÇÕES ANTERIORES O MODO MAIS FÁCIL PARA RETRATAR UM PERSONAGEM É COMEÇARMOS O DESENHO A PARTIR DE FORMAS GEOMÉTRICAS.

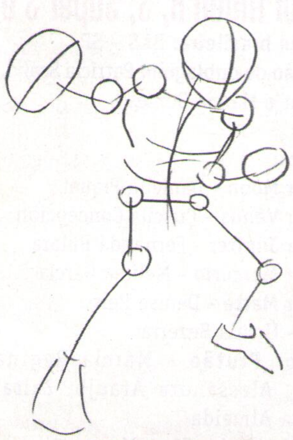




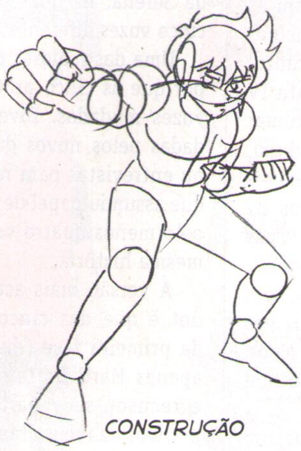


PARA EVITARMOS QUE COMETAMOS ERROS TAIS COMO CABEÇA MUITO GRANDE, BRAÇOS MUITO TORTOS, PERNAS MUITO COMPRIDAS ETC. AS PROPORÇÕES DO CORPO HUMANO PODEM SER CHECADAS A PARTIR DO TAMANHO DA CABEÇA.

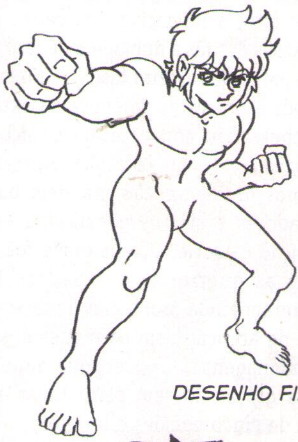
ASSIM, PARA CONSEGUIRMOS UM BOM DESENHO FINAL DEVEMOS PRIMEIRO ESBOÇAR A POSIÇÃ DO PERSONAGEM COM TRAÇOS LEVES, OBSERVANDO AS PROPORÇÕES, PARA SÓ ENTÃO DEFINIRMOS OS DETALHES



ESBOÇO RÁPIDO

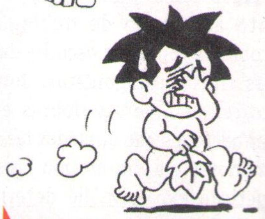


CONSTRUÇÃO



DESENHO FINAL

AGORA É SÓ PRATICAR, DESENHANDO O SEU PERSONAGEM DE ANIMÊ PREDILETO ENQUANTO AGUARDA NOSSA PRÓXIMA EDIÇÃO.



Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<Lição Anterior: A CABEÇA FEMININA
>>Próxima Lição: O CORPO EM MOVIMENTO

A Dublagem de Sailor Moon: Parte 2

Sailor Moon: Como uma das melhores dublagens já feitas no Brasil se tornou uma das piores

> > > > Por David Denis Lobão

Depois de ter um relativo sucesso na TV Manchete, "Sailor Moon" ficou por muitos anos longe da televisão brasileira, até que teve seu retorno triunfal no Cartoon Network com a segunda fase das aventuras das guerreiras "Sailor Moon R". Logo nas primeiras propagandas o público ficou ansioso por finalmente rever as marinheiras da lua no Brasil, mas logo no primeiro episódio veio uma grande e desagradável surpresa: a dublagem.

Com todo o elenco de dubladores mudado, a série reestreou cercada de criticas, especialmente as vindas de fóruns especializados como o "S.O.S. Sailor Moon", que na época se encarregou de mandar inúmeras críticas para o estúdio BKS, então responsável pela dublagem do animê no nosso país. Na ocasião, a casa de dublagem se preocupou em responder ao fã-clube e inclusive convidou alguns fãs, como a apresentadora de eventos de animê Bruna Mata, para acompanhar algumas dublagens.

De fato, a iniciativa deu certo, com as sugestões dos fãs a dublagem de fato melhorou a partir da terceira fase (S). No entanto, os mais saudosistas da época da extinta TV Manchete não conseguiram se acostumar às vozes escolhidas pela BKS. Apesar disso, o maior problema não era nem os novos dubladores e sim os constantes erros de tradução da série. O mais grave foi chamar todas as guerreiras de "Sailors Moon". Ocorreram ainda problemas de direção, com falta de atenção com os nomes dos golpes e personagens. O 'poder' que Sailor Moon usava graças ao seu 'cetro lunar' ganhou mais de cinco versões diferentes.

Quanto ao elenco de dublagem, um grave problema foi com a escolha das novas vozes das cinco protagonistas. Junto com elas, ocorreram diversas dobras entre os coadjuvantes (o mesmo dublador fazer vários papéis menores em um mesmo episódio) e uma repetição excessiva de determinados dubladores. Outro sério erro foi que alguns personagens chegaram a ter diversas vozes diferentes na série, como foi o caso da Sailor Plutão, que teve cinco atrizes como 'dubladora oficial'. A Sailor Netuno teve mais 'sorte' e teve somente duas, o problema é que as duas dublaram a personagem no mesmo episódio.

As trocas ocorriam de forma aleatória e sem muito sentido. Fatima Noya, por exemplo, dublou a Sailor Saturno durante a fase S de "Sailor Moon". Na fase Super S, como a Sailor não apareceu, ela fez a gatinha Diana. O problema é que na fase Stars ambas apareceram. Resultado? Diana ganhou a voz de Cristiane Bulara. E isto só para citar um exemplo, já que este problema foi bem comum e ocorreu também com a Sailor Galaxia, Professora Mônica e com a Mãe da Serena. As duas últimas tiveram mais de cinco vozes diferentes cada uma.

Uma das maiores discussões da época, foi por que as cinco protagonistas tiveram suas vozes mudadas. Diversas explicações foram dadas pelos novos dubladores, em palestras ou entrevistas para revistas. Uma das atrizes que assumiu papel de Sailor chegou a declarar pelo menos quatro versões diferentes para a mesma história.

A versão mais aceita pelos fãs na internet é que das cinco dubladoras principais da primeira fase (dublada na Gota Mágica), apenas Marli Bortoletto teria sido chamada e recusou-se a participar do trabalho (os motivos da recusa também são bem variados). Outras dubladoras como Christina Rodrigues (Sailor Marte) e Gilmara Sanchez declararam na ocasião que não tinham sido consultadas sobre a dublagem dos novos episódios. Curiosamente, as demais, Isabel de Sá (Sailor Plutão) e Eleonora Prado (Sailor Venus), participaram das novas temporadas dublando outras personagens.

Sailor Moon R, S, Super S e Stars

Versão brasileira: BKS – SP
Direção de dublagem: Patrícia Scalvi, Daniella Piquet e Márcia Gomes

Elenco:
Sailor Moon - Daniella Piquet
Sailor Vênus - Priscila Concépcion
Sailor Júpiter - Fernanda Bulara
Sailor Mercúrio - Melissa Garcia
Sailor Marte - Denise Reis
Rini - Úrsula Bezerra
Sailor Plutão - Márcia Regina, Adna Cruz, Alessandra Araujo, Zaira Zordan e Rita Almeida
Tuxedo Mask - César Marquetti
Lua - Márcia Gomes
Artemis - Carlos Silveira
Sailor Saturno - Fátima Noya
Sailor Urano - Rosana Beltrame
Sailor Netuno - Zaira Zordan e Márcia Regina
Diana - Fátima Noya e Cristiane Bulara
Kelvin - Fábio Lucindo
Molly - Rita Almeida

DIGIMON TAMERS

The Biggest Dreamer (O Grande Sonhador)

Wanna be the biggest dreamer
Zensokuryoku de mirai mo
ima mo kake nukero

Sou boku wa ki zuitan da
zutto shukudai wasureteta
Sore wa hitotsu no nazo
nazo nazo
"Boku wa dare nan darou?"

SURAIDINGU shite surimuketa
hiza itakutatte ne
Sugu tachiagaranakya
CHANSU wa nigete yuku wakatteru sa

** Big and bigger, biggest dreamer!*
Yume miru koto ga subete
hajimari
sore ga kotae daro
Dare yori tooku e tonde
miseru yo

Chiheisen made tonde yuke
hane wo moratta yuukitachi
Tsuyoku ookiku naru tame ni
boku mo hashiridasou

Kikoete ita yo
KAUNTO DAUN zutto mae kara
Junbi wa dekiteru sa
ima sugu hajimeyou ZERO ni
kaware!

Big and bigger, biggest dreamer!
Shinjirarenakya
mabataki shiteru setsuna ni
kieru yo
Kokoro no hyouteki sorasazu
hashire
subete no asu wo tsuranuite

** Repetir*
** Repetir*

Big and bigger, biggest
dreamer!
Yume miru koto ga subete
hajimari
sore ga kotae daro

Wanna be the biggest
dreamer
Zensokuryoku de
mirai mo ima mo kake
nukero

Quero ser o maior dos sonhadores
Correndo o mais rápido que puder
Cortando o passado e o futuro

Está certo, eu percebi isto
Esqueci de fazer a lição de casa
Este quebra-cabeça, quebra cabeça, quebra-cabeça,
"Quem sou eu?"

Mesmo se eu cair
E arranhe meu joelho
Eu vou me levantar
Eu sei das minhas chances de
correr pelo mundo

*Grande, maior, o maior dos
sonhadores!
Sonhar é o começo de tudo
Esta é a resposta
Eu vou voar mais longe que
qualquer um
Através de todos os amanhãs

Voar para o horizonte,
Sua coragem ganhou asas
É hora de crescer e se tornar forte,
Eu vou correr também

Por muito tempo
Eu ouvi sobre a contagem regressiva
Estou preparado,
Vamos começar agora, mudar
para zero!

Grande, maior, o maior
dos sonhadores!
Nós temos que acreditar,
Desaparecer em um lampejo
Vou correr, não correr do
desejo do coração,
Através de todos os amanhãs

* Repetir
* Repetir

Grande, maior, o maior dos
sonhadores!
Sonhar é o começo de
tudo
Esta é a resposta

Quero ser o maior sonhador
Correndo o mais rápido que
puder
Cortando o passado e o
futuro

Um presente de OKINAWA

Por Guiliano Peccilli

Okinawa sempre nos brinda com artistas musicais diferentes, que juntam estilos musicais inusitados, formando um novo estilo de música. Uma região que já passou por domínios chineses, americanos e japoneses, Okinawa nos brindou com artistas como Orange Range, MAX, HIGH and MIGHTY COLOR, Cocco, Namie Amuro e tantos outros artistas.

Rimi Natsukawa é mais um presente da ilha de Okinawa, trazendo para o mercado fonográfico voltado ao J-Pop e J-Rock, um gênero tão esquecido pelos artistas nipônicos, o folclore de Okinawa, também chamado internacionalmente de Folk. Ela misturou esse gênero tão tradicional com a música Enka, entre outros estilos, gerando uma música única. Rimi Natsukawa, que já havia se tornado cantora de música Enka, nos anos 90, quando tinha 16 anos, mas foi apenas em 1999 que retornou ao mercado musical, como cantora pop.

Enka - A música de sentimento

Para os fãs mais novos da música japonesa, a música Enka é vista como velha, antiquada e ultrapassada, principalmente em animês e mangás isso é demonstrado. Não tem como achar ruim música Enka, ao ver a personagem Urd, de Ah Megami-Sama, que tem o ponto fraco de dormir ao simplesmente ouvir esse antigo estilo musical.

Agora, com toda essa carga negativa na cultura pop atual, não fica claro o que é música Enka, e vamos dar um breve resumida. Enka é a antiga música popular japonesa, na qual você põe todo o seu sentimento ao cantar, declamando o que sente, em forma de protesto, confissão, ressentimento. Normalmente, nas apresentações canta-se Enka vestindo quimonos.

O Enka é a música popular para um público mais velho, assim como o JPop, tornou-se a música popular para o público mais jovem.

Um pouco sobre a cantora

Rimi Natsukawa nasceu no dia 9 de outubro de 1973, na região de ilhas de Okinawa. Seu verdadeiro nome é Kaneku Rimi e aprendeu a gostar de Enka com seu pai, Shizuo Natsukawa, ainda quando era criança. Para ela, Shizuo foi seu mentor criativo e principal influência. Numa entrevista para a revista Eye-Ai, a cantora comenta: "Foi a partir dele (Shizuo, pai da cantora) que aprendi a gostar de música Enka, e pensar nisso agora, estou tão satisfeita que ele me ensinou não apenas o estilo de Okinawa, mas todo o Enka, de maneira que posso recorrer a todas estas formas de inspiração."

Rimi, aos 3 anos de idade, ainda aprendendo a falar, já tinha timming, para cantar musica Enka, cantando principalmente as músicas da Sayuri Ishikawa, bastante famosa na época. Seu pai, percebendo o potencial, logo decidiu treiná-la, para tornar-se uma grande cantora de música Enka. Inicialmente, a cantora também ensaiava música de Okinawa Folk, mas acabou deixando de lado, por causa da sua vontade em tornar-se cantora de Enka.

A cantora debutou aos 16 anos, mas acabou não alcançando uma carreira muito longa, abrindo mão da carreira, após 4 anos no mercado fonográfico.

Okinawa Folk – A música das tradições

Rimi Natsukawa é definida como uma cantora japonesa que canta estilo Okinawa Folk.

Folk é um estilo de música que existe no mundo inteiro, música que está relacionada às crenças populares, lendas e tradições. É uma música que nasceu na Idade Média, como forma de divulgar notícias como fatos históricos.

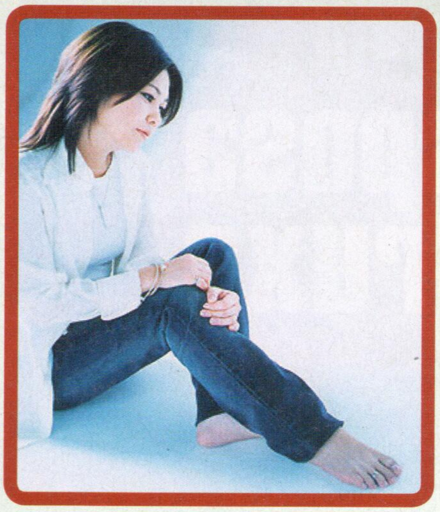
Okinawa Folk conta em suas músicas a tradição da região, sendo um estilo musical próprio, além de usar o dialeto regional de Okinawa, em suas composições.

Esse estilo musical que nasceu séculos atrás existe até hoje, se casando perfeitamente com a música Enka, tornando-se marca registrada da cantora Rimi Natsukawa.

O retorno

Em 1999, a cantora teria uma nova chance e, agora, num novo estilo musical. Também com mais experiência, Rimi voltou aos holofotes pela gravadora Victor Entertainment, a mesma de SMAP, Dragon Ash e outros grandes artistas.

Seu retorno como cantora aconteceu no dia 21 de maio de 1999, com o single Yuubae ni Yurete. Seu segundo single chamado Hana ni Naru só sairia no outro ano, em 23 de fevereiro de 2000. É verdade que a carreira de cantora, até aqui, não havia ganhado nenhum destaque, mas tudo estava para mudar, com o lançamento do seu terceiro single, um sucesso estrondoso chamado Nada Sousou.



> "Rimi, aos 3 anos de idade, ainda aprendendo a falar, já tinha timming, para cantar musica Enka, cantando principalmente as músicas da Sayuri Ishikawa."

Nada Sousou

O sucesso de Nada Sousou deve-se não só à interpretação de Rimi, mas aos autores da música (o grupo BEGIN, também da região de Okinawa). Esse encontro ocorreu porque a irmã mais velha de Rimi, Mayumi, conhecia alguns dos membros do BEGIN. O encontro gerou o terceiro single, que é uma das mais belas canções do repertório da cantora.

Lançado em 23 de março de 2001, o single ficou em 21° lugar entre os singles mais vendidos em 2003 e em 58° lugar em 2004. O sucesso do serviço ITunes no Japão, também repercutiu no sucesso da cantora, sendo que em outubro de 2006, a canção Nada Sousou, ainda era a terceira música mais vendida pelo serviço de músicas on-line da Apple no Japão.

Do pub ao Kouhaku Uta Gassen

Voltando um pouco na história, quando a cantora havia se desiludido com a carreira profissional, desistiu de morar em Tóquio e voltou para Okinawa. Seguindo o pedido de seu pai, Shizuo, a cantora decidiu dar um tempo em sua carreira, e foi trabalhar num pub, onde sua irmã, Mayumi, trabalhava.

O sucesso dos karaokês interpretados por Rimi tornou-se uma atração do local. Cantando principalmente canções de famosas como Whitney Houston, Celine Dion e Mariah Carey, Rimi gostava de músicas em que usava a potência de sua voz ao máximo, chamando atenção também da equipe da NHK, em 2000. Um dos grandes sucessos que Rimi gostava de cantar no pub era justamente a canção " My Heart Go On" de Celine Dion, tema do filme Titanic.

Relembrando, Saburo Fujiyama, da NHK, comenta que ao encontrar Rimi pela primeira vez, percebeu que ela era uma estrela com um futuro promissor. Assim, lógico que ela seria uma das grandes atrações musicais do festival Kouhaku Uta Gassen naquele ano. Para quem não conhece, Kouhaku Uta Gassen é um programa exibido tanto na televisão como na rádio, na véspera do Ano Novo, numa "batalha" entre cantores de diversos gêneros.

O sucesso de Rimi no festival Kouhaku Uta Gassen foi o pontapé inicial para sua volta como cantora profissional.

Ano Hana no Youni

O trabalho mais recente da cantora foi lançado em 23 de janeiro de 2008, sendo o tema do programa "Full Swing", do canal NHK.

Tendo em sua nova carreira 10 álbuns (5 álbuns com músicas inéditas, 2 de covers, 2 coletâneas e um mini-álbum), 14 singles e 2 DVDs, Rimi Natsukawa é uma das maiores cantoras do Japão, sendo até chamada de "rainha da música Enka atual". Ironicamente, a cantora não obteve sucesso comercial cantando Enka, e tornou-se cantora de Okinawa Folk. Deixando rótulos de lado, Rimi Natsukawa é uma grande artista e merece a fama que obteve por seus próprios méritos.

Dueto com Andrea Bocelli

Com o sucesso, Rimi fez diversos duetos, mas nada se compara ao com o cantor italiano Andrea Bocelli. Rimi e Andrea cantaram em italiano a canção "Somos Noivos" que saiu no Japão, pela Universal Music Japan, no CD de Bocelli.

Okusama wa majo

Minha Esposa é uma Bruxa

O seriado A Feiticeira e Jeannie é um Gênio, com certeza são ícones eternos dos anos 60. Representantes do "American Way of Life", os seriados mesmo depois de 40 anos, ainda são exibidos na televisão, como também recentemente foram lançados em DVD no Brasil. Se no Brasil, ambos os seriados mantiveram-se vivos todos esses anos, imagina como seria no Japão?

Por Guiliano Peccilli

A Feiticeira e o Shoujo

Segundo a extinta revista Henshin, a série A Feiticeira definiu muitos dos paradigmas utilizados pelos mangás femininos shoujos utilizados até hoje. Desde sua estréia no Japão, muitos de seus valores acabaram sendo transmitidos a criações tipicamente japonesas, mas que tiveram total inspiração no famoso seriado americana, como o animê Mahou Tsukai, produzido pela Toei Animation.

O mundo das animações japonesas para o público feminino foi definido por animês como Sakura Card Captor, Sailor Moon e Guerreiras Mágicas, que mantêm características utilizadas desde aquela época.

A Feiticeira

Produzida entre 1964 a 1972, o seriado "Bewitched" recebeu o nome nacional de "A Feiticeira". A série estreou no Brasil em 1965, na antiga Globo e é constituída de 248 episódios. No Japão, a série estrearia apenas em 1966 e se chamaria "Okusama wa majo" que significa "Minha esposa é uma bruxa". No Brasil, o seriado foi exibido sempre em conjunto com "Jeannie é um Gênio" nos seguintes canais: Rede Globo, Rede Bandeirantes, Rede TV!, Rede 21 (atual PlayTV), Warner Channel e Nick Nite.

A história é sobre Samanta, uma bruxa que decide viver entre mortais e ter uma vida humana, casando-se com James (Darrin, no original) e se tornando uma típica dona do lar americano. Do ponto de vista de hoje, muitos interpretariam o seriado como machista, mas realmente o triunfo do seriado original foi tender pelo caminho do universo feminino mais do que o masculino, atraindo a atenção do público.

Com certeza, outro ponto positivo da série é a personagem Endora, mãe de Samanta e a antagonista da série. Ela realmente é uma pedra no sapato de James e reforça o quanto pode ser ruim ter uma sogra, ainda mais quando é uma feiticeira.

Okusama wa majo – A feiticeira em Tóquio

Era de se esperar que uma série de tanto sucesso ganhasse novas versões nos mais variados países, sendo assim, A Feiticeira ganhou releituras na Índia, Argentina e no Japão, com a série Okusama wa majo, uma produção da Sony Pictures com o canal TBS, lançada em 11 episódios entre janeiro e março de 2004, com um especial em dezembro do mesmo ano.

Arisa é fascinada pelos humanos e quer ser um deles, e sai do mundo dos bruxos e vai parar em Tóquio. Em um concurso de apartamentos, onde se você tirar a esfera dourada ganha um apê duplex, Arisa acaba ganhando o prêmio, usando sua feitiçaria.

Arisa acaba conhecendo Joji Matsui, um publicitário, quando ela pega por engano o café gelado que ele ganhou na máquina de refrigerante da Coca Cola. Aliás, o merchandising da Coca Cola nessa cena dá até a explicação de como funciona a máquina: quando você compra a bebida, pode ter a sorte de ganhar outra. Arisa acaba gostando dessa brincadeira, leva várias moedas e brinca de ganhar refrigerantes extras. Joji acaba gostando de Arisa, nesse encontro na máquina de Coca Cola, o que gera uma "amizade colorida". Diferente do seriado original, Arisa e Joji se conhecem e desfrutam de uma bela amizade, até chegar ao casamento.

Surge Daria, mãe de Arisa, que não permite que sua filha tenha vindo ao mundo dos humanos. Tendo de aceitar a relutância da filha em voltar ao mundo dos bruxos, brigam usando magia, sendo observadas pela vizinha Maggy. Um dos momentos icônicos da série original foi excelentemente adaptado e modernizado, quando a vizinha Maggy tenta a todo custo convencer seu marido aposentado, Fuji, que sua vizinha é uma bruxa.

Aceitando casar-se com Joji, Arisa promete que não utilizará mais magia. Diferente do seriado original que foi uma imposição do marido, aqui Arisa diz que quer ser uma mortal, por isso abandonará a magia.

Para quem conhece o seriado original, com certeza deve ter identificado uma porção de referências ao seriado clássico, nesse texto. As homenagens não param por aí, entre elas a música-tema do seriado original está entre as trilhas de fundo da série.

Muitas das perguntas que fazíamos (em relação ao seriado original) sobre o mundo das bruxas, os japoneses não tiveram receio de responder. Arisa no primeiro episódio aparece num castelo com arquitetura totalmente européia que visualmente dá para se notar que se encontra em outra dimensão, pelos estranhos elementos mágicos que circulam o castelo, além de um gato preto que conversa com ela, antes dela vir para nosso mundo. Outra pergunta respondida em poucos minutos do início da série é que os bruxos vêm para o mundo dos humanos através de espelhos.

Entre as inovações e atualizações, mostra uma personagem principal mais independente. Arisa, desde o primeiro momento, mora sozinha. Falando-se de um país que infelizmente ainda tem um posicionamento fechado às mulheres, com certeza Arisa quebraria um tabu se fosse exibido fora do território japonês.

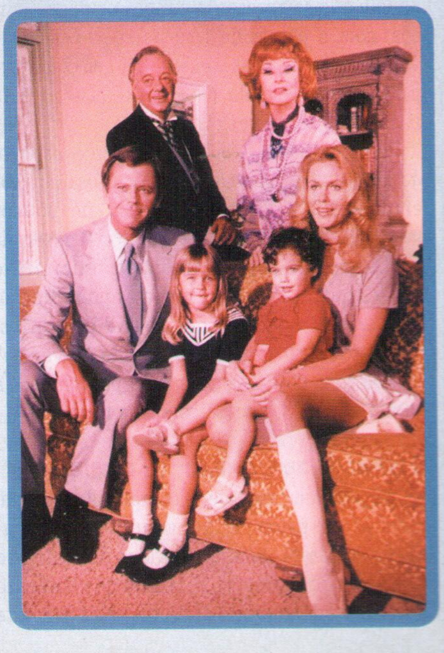
> "Entre as inovações e atualizações, mostra uma personagem principal mais independente. Arisa, desde o primeiro momento, mora sozinha."

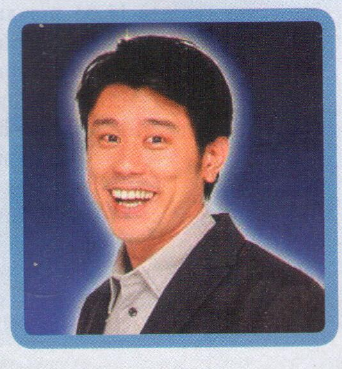
Elenco

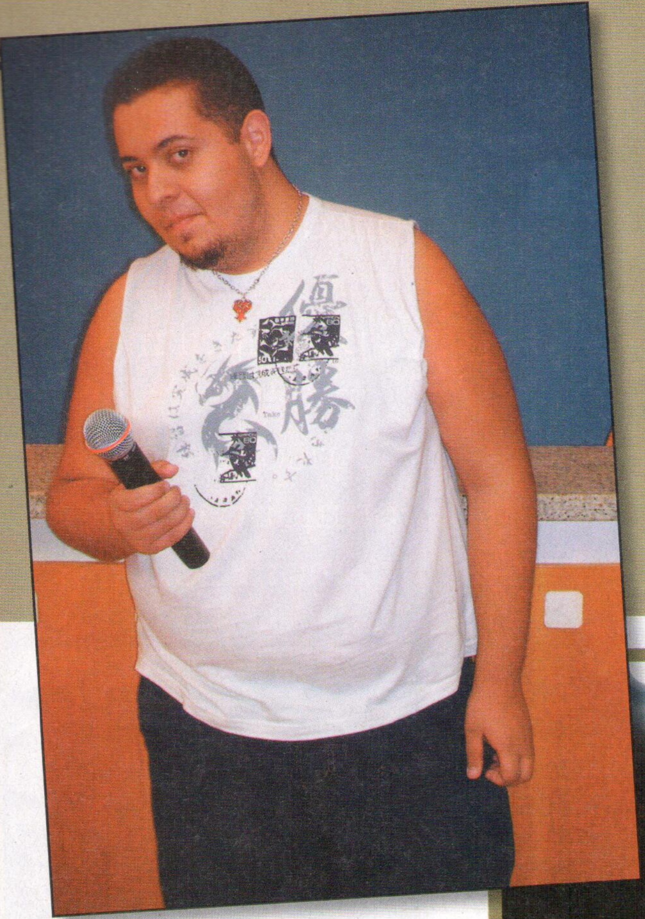
A feiticeira Arisa Matsui foi interpretada pela glamorosa Ryoko Yonekura. Tendo como formação de bailarina, a atriz e modelo é uma das mulheres que representa o Japão atual. Ryoko nasceu no dia 01 de agosto de 1975, em Kanagawa. A atriz ficaria conhecida posteriormente por ser uma das protagonistas do seriado sobre a imigração japonesa no Brasil chamado "Haru to Natsu – As cartas que não chegaram", no papel da Haru Takakura

No papel de Joji, a versão nipônica de James, ficou a cargo do Harada Taizo. Ele é garoto-propaganda das bebidas Asahi Soft Drinks, tendo estrelado em diversos comerciais. Ele não fez ainda muitos doramas, sendo que seu trabalho mais recente foi Enka no Joou.

A impagável mãe de Arisa, a personagem Daria, foi interpretada por Mari Natsuki. Quem assistiu a Nobuta wo Produce, lembrará da atriz que fez o papel de Catherine na série. A versão oriental do chefe de James, o Larry, chamado aqui de Ichio Suzuki, foi interpretado por Takenaka Naoto. Ele é bastante conhecido por seus personagens secundários, como nos doramas Taiyou no uta e Hotelier. No cinema, entre os destaques, o ator participou de Azumi, Trick e Swing Girls.







Ser apresentador de concursos de cosplay não é fácil!

Por David Denis Lobão

Apresentar-se com um cosplay no palco de um grande evento não é tarefa fácil. Este assunto já foi comentado aqui mesmo neste espaço logo nas primeiras edições da Neo Tokyo. É complicado encarar o público e expor-se para uma grande platéia. Mesmo a apresentação durando somente um minuto, este tempo pode parecer "uma eternidade" para certas pessoas.

Quando uma pessoa é muito tímida e não tem intimidade com os palcos ou tem fobia do público, apresentar-se de cosplay pode se tornar uma verdadeira tortura. Ainda mais que se popularizou no Brasil que cosplayer bom é aquele que se apresenta em palcos de concursos; com o passar do tempo, esqueceu-se de valorizar as pessoas que se vestem como um personagem só pela diversão, somente para passear por um evento.

Um grande empecilho é o medo constante da reação do público, que pode ir dos aplausos empolgados a vaias impiedosas em poucos minutos. Além, claro, do medo de possíveis piadinhas que possam surgir posteriormente sobre a qualidade de sua roupa e apresentação, fora o receio de uma nota baixa dos juízes. Com isto, perdeu-se um pouco da "diversão" e tornou-se uma sensação ruim para muitos a tarefa de subir num palco e se apresentar.

A tarefa do apresentador de cosplay

Se para um cosplayer é complicado ficar em cima de um palco por um minuto se apresentando, a tarefa do apresentador do concurso também não é simples. A pessoa que o evento escolhe para subir em cima do palco é a cara do evento perante o público e os cosplayers e fica totalmente exposta durante todo o tempo do concurso, que dependendo do número de competidores e da qualidade deles pode parecer "eterno".

Em algumas ocasiões, inclusive, é mais fácil controlar o público do que os cosplayers. Alguns pedem coisas complicadas para os apresentadores (como segurar asas e cenários), outros buscam interações com eles (às vezes sem combinar, gerando constrangimentos) e em outras até mesmo acaba ferindo o apresentador, mesmo sem intenção (uma apresentadora já quebrou o braço quando um cosplayer de Jiraiya a acertou com sua espada).

O que normalmente ocorre é que ele inicialmente está lá só pra anunciar os participantes e controlar o público, que normalmente fica cansado das apresentações e da espera entre elas. Cabe ao apresentador animar o público e fazer piadas e brincadeiras entre os concorrentes para que o público fique até o final do concurso assistindo. Cabe a esta pessoa também controlar os ânimos da platéia, e pedir para parar de vaiar, por exemplo. Também cabe a ele avisos importantes, como o fato de ser "proibido fumar em qualquer área do evento".

O grande problema é que na maioria das vezes os cosplayers não percebem como é complicado ser o apresentador do evento. Em alguns concursos, como no do Anime Friends, o primeiro concurso começa ao meio-dia e o último termina às sete da noite. São sete horas em cima de um palco, o que deixa o público cansado e o apresentador sem ter mais o que falar para animá-lo.

Muitos cosplayers só conseguem enxergar o lado ruim de um determinado apresentador, como uma brincadeira inoportuna que ele fez antes de sua apresentação. Claro que existem situações em que a piada é inconveniente, mas a coordenação do concurso precisa estar sempre atenta para repreender este tipo de atitude. Mas cabe ao cosplayer também compreender que se para ele é complicado ficar um minuto no palco, imagina o apresentador que fica sete horas.

Para valorizar mais estes profissionais que animam os eventos de animês de todo o país, entrevistamos para esta edição Natalie Hidemi (a Japinha) e Daniel Verna (o Kuroda). O casal apresentou junto à etapa internacional do Yamato Cosplay Cup 2007, em janeiro, durante o Anime Dreams 2008 e conta um pouco sobre a experiência em cima dos palcos dos eventos de animê.

NATALIE HIDEMI

A Japinha do "Oscar" da Dublagem e do YCC

Neo Tokyo – Como você se sente sendo a Japinha do Anime Friends?
Natalie Hidemi - Eu ainda acho engraçado toda vez que me chamam por Japinha! É um pouco estranho ser conhecida assim (risos). Mas adoro trabalhar no palco, me divirto bastante. É bom me sentir parte do Anime Friends, participo desde o primeiro e tenho muito carinho por esse evento!

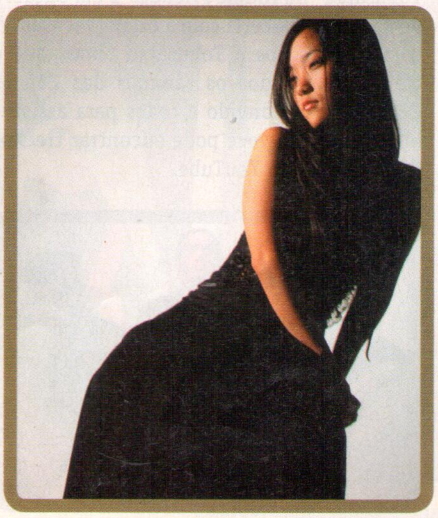
NT – E para os que só te conhecem como Japinha, se apresente... Quem é você? Trabalha? Estuda? Namora? O que você mais gosta no evento?
NH - Meu nome é Natalie Hidemi, e quem se lembrar, por favor, me chame assim! Podem inventar apelidos com meu nome também, eu gosto! Bom, faço faculdade, mas o que eu mais amo fazer mesmo é cantar. Fora trabalhar no palco, claro. Esta é a parte que mais gosto no evento com certeza, adoro tudo o que acontece lá em cima, e poder ajudar a fazer as coisas acontecerem lá.

NT – Você está com o "Oscar" da Dublagem desde o comecinho. Qual a sua relação com a premiação e os dubladores? Eles já te reconhecem e te cumprimentam todos os anos?
NH - É mágico conversar com os dubladores e pensar: "nossa, parece que estou conversando com o Saga". E é divertido saber quem ganhou antes de todo mundo (risos). Alguns me reconhecem e me cumprimentam, sim. E é bem legal ver como o "Oscar" é especial para eles, como eles ficam felizes em serem reconhecidos.

NT – E agora como apresentadora YCC Internacional. A musa dos dubladores vai virar a musa dos cosplayers?
NH - É melhor ser conhecida como apresentadora mesmo do que musa. Cosplay é algo que sempre achei demais, já fiz uma vez e ainda quero repetir a dose. E as pessoas se dedicam muito, é incrível! Sempre tive vontade de trabalhar no palco durante as atrações dos cosplayers, e acompanhei alguns concursos, além do YCC 2007.

NT – E o seu lado cantora? Fale-nos um pouco sobre ele? Sobre seus prêmios, seus planos... Tem alguma banda?
NH - Participo dos concursos de animekê da Yamato, e pretendo continuar neles por muito tempo, ainda! Mas meu maior plano em relação ao meu lado cantora é a minha banda, que se chama M'Ai, aliás procure nossa comunidade no Orkut. Espero tocar no Anime Friends, Anime Dreams e em outros tantos eventos.

NT – Agora, deixa um recado para os seus fãs que criaram até comunidades no Orkut. Como você se sente sendo a musa destes jovens?
NH - Eu agradeço muito o carinho de todo mundo, de verdade. Espero que aos poucos vocês me conheçam por meus outros trabalhos além do de assistente de palco no "Oscar" da Dublagem, e que eu possa continuar entregando os troféus e flores por muito tempo ainda. E sempre prestigiem o "Oscar" e os concursos de cosplay e animekê. A presença do público é sempre fundamental para as coisas acontecerem, não basta só o suor no 'backstage' (bastidores).



> "É melhor ser conhecida como apresentadora mesmo do que musa. Cosplay é algo que sempre achei demais, já fiz uma vez e ainda quero repetir a dose."

> "Já me sugeriram fazer um curso de teatro ou até mesmo locução, estou vendo todas as possibilidades, mas longe dos eventos eu não quero estar, é minha paixão."

Por David Denis Lobão

DANIEL VERNA
O Papai Kuroda do Ressaca Friends e do YCC

Neo Tokyo – Como você tornou-se apresentador de cosplay?

Daniel Verna - Eu me tornei apresentador de concursos de cosplay no Ressaca Friends 2007, usando a fantasia de Papai Kuroda, que era uma brincadeira com meu 'nick' (Kuroda) e a roupa de Papai Noel. Passei os dois dias do evento com um cosplay de Papai Noel estiloso, com direito a óculos de sol e bandana do Naruto.

NT – E o YCC? O que significou apresentar esta competição internacional?

DV - O YCC para mim começou com uma preocupação, "apresentar de terno e gravata". Fazia mais de um ano que não usava esse tipo de roupa, só usava quando trabalhava no Aeroporto de Congonhas. Além disso, tinha o fato da responsabilidade. Era um concurso internacional, no Anime Dreams, no sábado, com mais de dez mil pessoas assistindo... Foi muito legal! Tive o privilégio de conhecer todos os participantes e até mesmo sair para jantar com alguns deles, conhecer suas histórias. Significou muito! Tive até uma colega na hora das apresentações, a "Japinha" Natalie Hidemi, uma pessoal sensacional.

NT – O que você acha dos concursos atualmente? Qual categoria prefere? Tem algum cosplayer que você já se tornou fã?

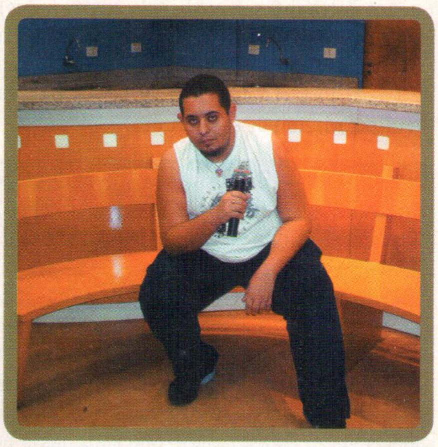
DV - Eu acho sensacional, porque existem cosplayers que gastam seu tempo, trabalho e talento de forma espontânea, fazendo os concursos ficarem cada vez mais concorridos. Eu prefiro a categoria desfile, porque até para mim que só usei o "cosplays" de Papai Noel, não teria muita coordenação para me apresentar, mas para desfilar não haveria problema. Mesmo antes de ser um apresentador já gostava de alguns cosplayers, e agora eu os apresento, destaco Thais "Yuki" Jessim e Marcelo "Vingaard" Fernandes, um casal sensacional. Também sou fã da originalidade da Simone "Simulation One" Setti e das "alegorias" apresentadas pelo Tiago Diemer e do Gabriel "Hyoga de Toalha". É sensacional também a Dona Catia "Bruxa do 71" Villagrand, que mostra que cosplayer não tem idade. E também Vinicius "Comanche" Ayres, o Marcos "Bardo" Teixeira, e outros tantos que poderia dizer, mas não dá, pois não caberia no resto da entrevista.

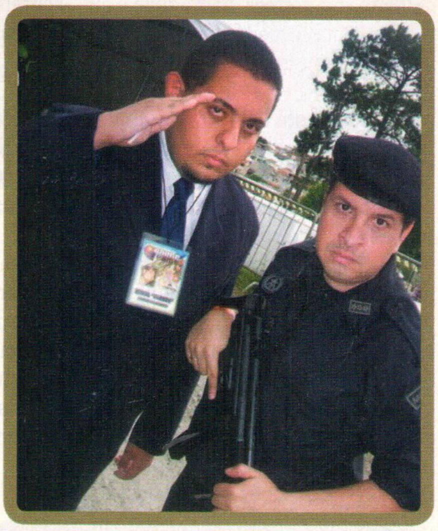
NT – E quais são seus planos para o futuro? Também vai se tornar um cosplayer?

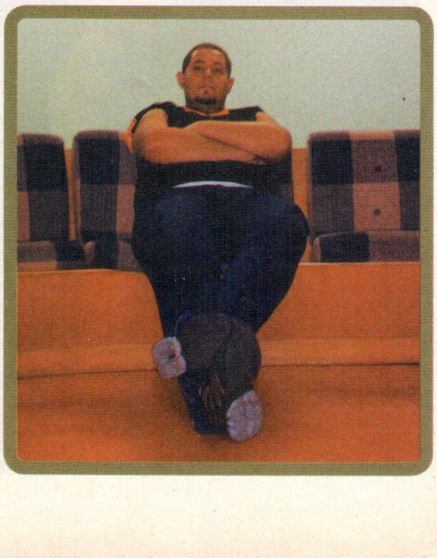
DV - Não vou mentir que depois que comecei a apresentar, muitas pessoas me elogiaram, então sempre que puder quero poder fazer isso, é uma forma maravilhosa de entretenimento e nostalgia. Já me sugeriram fazer um curso de teatro ou até mesmo locução, estou vendo todas as possibilidades, mas longe dos eventos eu não quero estar, é minha paixão, quero poder um dia dizer que já apresentei no Brasil inteiro, e quem sabe, até fora dele. Depois do Papai Kuroda, criei esse espírito de cosplayer, então... quem sabe? Sou louco das idéias, esperem e verão!

NT – Você também é fã de 'tokusatsu' e participa do site tokusatsu.com.br e do programa Tokusatsu Show da AllTV. Fale um pouco sobre estas atividades.

DV - Com o surgimento da internet, eu comecei a achar coisas que fizeram parte da minha infância, e de todas as coisas, o que tinha me marcado era o Tokusatsu, então em 4 de fevereiro de 2004 me cadastrei no fórum da TokuBrasil, na época com o 'nick' de Kuroda Kanpei (nome do Goggle Black, da série "Dai Sentai Goggle V"). Depois disso conheci o grupo Toku Sekai, onde fui parceiro em salas de exibição em eventos, entrei para esse grupo e a convite da Yamato Corp, fundamos o Tokusatsu.com.br que entrou no ar no dia 1º de junho de 2005, junto do "Espaço Tokusatsu" na Anime Friends. E em outubro de 2007, em parceria com a AllTV (www.alltv.com.br), criamos o Tokusatsu Show, que é transmitido todos os sábados das 21h às 22h, ao vivo. Convido a todos para assistir, lembrando que você pode encontrar trechos do programa no YouTube.

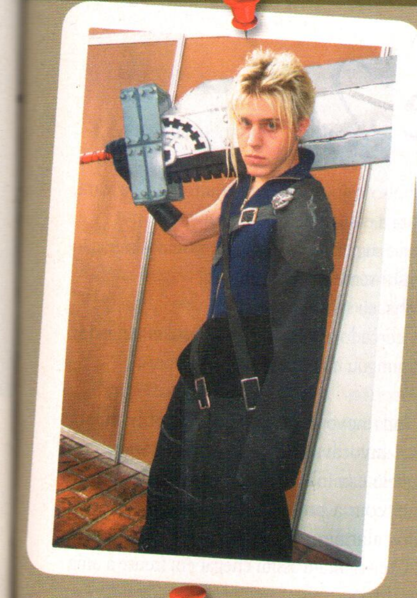


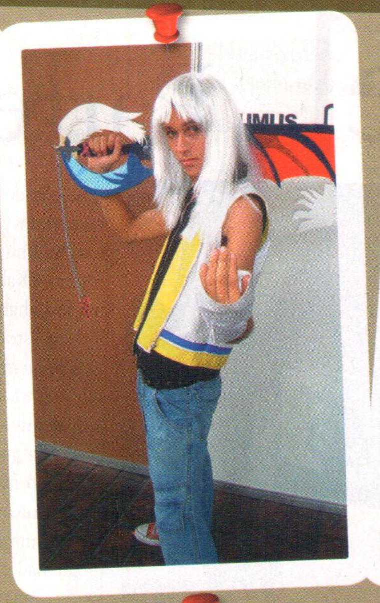


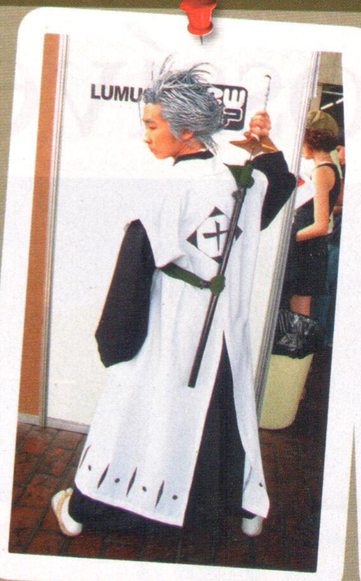


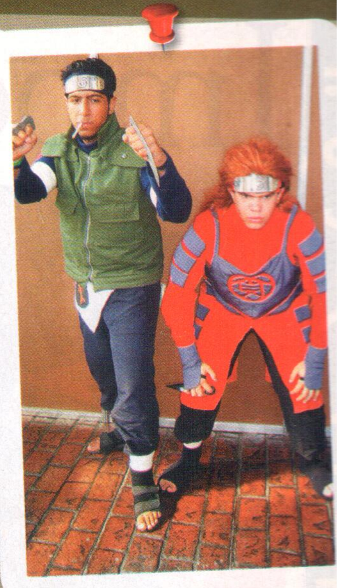
Galeria

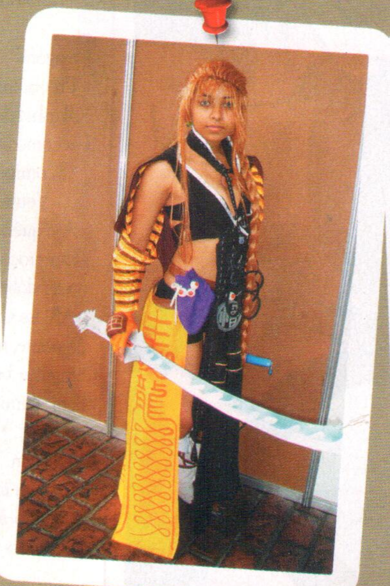
Fotos: Leandro Higashi (Kimio)

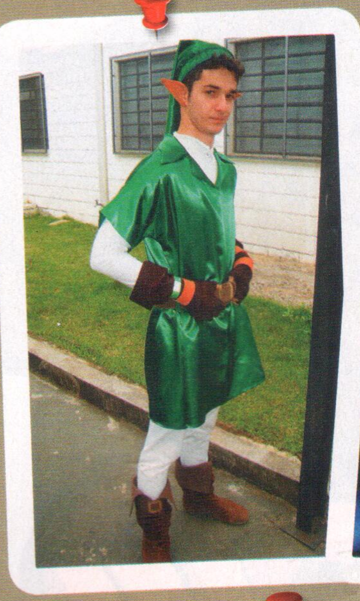












Missão Impossível Parte 2

Por Marjarie Marrie

O brilho insano retornou.
- Tem razão. – sorriu, predadora – Isso ainda não terminou. - agarrou a arma e saiu correndo e gritando. – Volte aqui e lute como um homem!
- E lá se vai nossa entrada silenciosa... – Sasuke balançou a cabeça, decepcionado.
Ao longe, apenas a fumaça da perseguição ensandecida.
- Sakura está fora de combate, o negócio agora é entre vocês. – Kakashi falou feliz e empurrou levemente os garotos para frente. – Vamos indo, logo ela se cansa e volta.
Aceitando a sabedoria do mais velho, acenaram em concordância e retomaram a travessia rumo ao misterioso futuro. Os corredores eram tranqüilos, porém pareciam conduzir a lugar nenhum, como em um labirinto. O tempo perdido naqueles passos incertos começou a preocupar. Kakashi, até então de corpo presente e falante, resolveu que era o momento de agir.

- Como não estamos indo a lugar nenhum, não vejo outra alternativa... O guru terá de ser consultado.
-O guru? Você quer dizer... – Naruto sentia a iluminação superior que emanava daquela possibilidade.
- Sim, esse mesmo. – Kakashi concluiu pegando uma moeda do bolso e jogando para o alto. – Deu cara, seguimos para a esquerda.
- Ohhhhh, que sugoii! – o rosto do garoto era admiração pura. - Kakashi-sensei é tão legal.
- Hahahahaha, eu sei.
- Eu estou cercado de imbecis. – Sasuke vingador Uchiha resmungou massageando as têmporas.

E assim, a cada novo corredor, Kakashi, utilizando a moeda guru, invocava os espíritos monetários para guiá-lo naquele caminho nebuloso. Naruto e Sasuke continuaram com a proteção, e cuidando para que nenhum dos alarmes dispostos pelo local, fossem acionados. Conseguiram assim chegar em frente a uma abertura no chão.

- E agora?
- Precisamos ver o quão profundo é esse buraco. – Kakashi falou com o olhar perdido na moeda, pensando em como usar o guru para esse novo desafio.
- Xá comigo! – Naruto falou confiante, abrindo a mochila. – Vou usar a lingüiça brilhante, ttebayo!
- A o quê? – Sasuke perguntou confuso.
- Esse troço aqui! – falou mostrando o objeto longo que, ao ser dobrado, iluminou-se levemente.
- Ah, isso... – o moreno também não tinha nem noção do nome, mas 'isso' era definitivamente melhor do que 'lingüiça brilhante'. Pegou uma em sua mochila também, iluminou e jogou, sendo seguido por Naruto.

Puderam, então, observar que a profundidade era razoável, mas mais importante, dentro de uma redoma de vidro ao fundo, estavam eles: os manuscritos da perversão.

- Vou até lá. – Sasuke falou decidido já pegando as cordas e o equipamento de proteção, prendeu tudo e instruiu os outros a baixarem-no lentamente, então, abriu os braços e se lançou ao desconhecido.
- Tantantantantan tantantan tantantan...
- Naruto, o que está fazendo? – Sasuke perguntou com uma sobrancelha erguida, concentrado em descer, desviando dos lasers.
- Cantando a música-tema do momento, ttebayo.

Uma veia pulsou perigosamente na testa do vingador.
- Tantantantantan...
- Cala a boca Naruto!
- Deixa de ser amargurado, a música é tão divertida.
- Mas está me atrapalhando! – gritou irritado.
- É mesmo? – Naruto sorriu maldosamente. - TANANAAAAAAAAAAAAAAAAN TANANAAAAAAAAAAAAAAAAAAAN. TANAAAAAAAAA.

Sasuke suspirou derrotado,

- Dai-me paciência, senhor.

Finalmente, suportando o martírio de ouvir a estridente voz cantante, chegou no cume da redoma.

- Pronto! – avisou aos outros, que pararam de fornecer corda, então pegou um equipamento no cinto e com ele começou a cortar cuidadosamente o vidro em um círculo perfeito. Passou a mão pela abertura e pegou os manuscritos.

E então a coisa toda desandou. No mesmo instante em que pôs a mão no material, os alarmes todos dispararam; preocupados, Naruto e Kakashi começaram a puxar Sasuke de volta rapidamente. Uma vez no chão, ele levantou-se, se desfez da corda e começou a correr junto aos companheiros.

- O que você aprontou teme? – Naruto não perdeu tempo em acusar.
- Nada! Fiz tudo conforme o manual.
- Depois averiguamos a causa da falha... – Kakashi interviu. - Ao menos conseguiu pegar os papéis?
- Sim. – entregou-os para o jounin que, ao pegá-los, quase desmaiou de emoção. Em suas mãos estava o novo, inédito, inalcançável 'Gomu-Gomu Paradise'.
- SPOILERS! – gritou radiante e começou a ler desesperadamente. Não acreditava que o material a ser pego era aquele.
- Não é hora para isso, Kakashi-sensei! – Uzumaki gritou.
- Por que não me falaram que essa era a missão, se eu soubesse teria até me esforçado.
- Culpa sua não prestar atenção ao que a Godaime fala. – Sasuke disse com um tom de repreensão na voz.
- Ok OK – nem prestou atenção, sedento pelas cenas calientes que lia. - huhuhuhu.

Viraram ao final do corredor e pisaram num dispositivo oculto, não foi necessário mais do que isso para a mina ali escondida fazer o seu trabalho e mandar os ninjas pelos ares. Fizeram um contato imediato de terceiro grau com o infinito e além e então caíram com tudo sobre uma pessoa.
Sasuke e Naruto, ainda se recuperando do vôo, colocaram-se em posição de ataque, Kakashi, com a cara na pervertida leitura, tentou conter uma hemorragia nasal. Foram necessários minutos tensos até que finalmente reconheceram o suposto inimigo.
- Sakura-chan!

Descabelada, maltrapilha e chamuscada, não é de se admirar que os rapazes tenham custado a reconhecê-la.

- Desculpem... – ela falou sem jeito. – Eu estava no meu duelo quando o rato invocou reforços, fiquei nervosa, afinal ele estava sendo desonesto! E aí...
- E aí? – Naruto perguntou cauteloso.
- Acabei dando um socão na parede e acionei o alarme.
- Afe... – os três suspiraram em uníssono.
- Não podemos reclamar sobre o alarme disparado. – Kakashi falou entre risadinhas safadas com a cena que estava lendo no momento. – Todos cometem erros e os companheiros, mais do que tudo, devem manter a união em situações como essa. Agora, crianças, precisamos sair.
- Entendido!

Sorriram com todo o poder radiante da amizade, mas infelizmente esse momento de entendimento foi bruscamente interrompido por latidos. Viraram rapidamente para trás e lá, avançando perigosamente, vinham cinco cães ferozes.

"Os corredores eram tranqüilos, porém pareciam conduzir a lugar nenhum, como em um labirinto. O tempo perdido naqueles passos incertos começou a preocupar. Kakashi, até então de corpo presente e falante, resolveu que era o momento de agir."

- Pernas pra que te quero! – gritaram enlouquecidamente e começaram a fugir. Sakura, voltando ao modo de batalha, pegou as armas de Naruto e Sasuke e começou a atirar.
- RATATATATATATATATA.
Porém, já é de entendimento público que a mira dela é péssima, então só conseguiu dar uma nova decoração aerada ao local.

- TANANAAAAAAAAAAAAAAAAAN TANANAAAAAAAAAAAAAAAAAAAN TANAAAAAAN.
- Não é hora para isso Naruto! - Sasuke ralhou.
- Estraga prazeres. – resmungou.

Desviando dos inúmeros lasers que começaram a pipocar em suas cabeças, ouvindo os berros de Sakura e a musiquinha tema da missão, finalmente alcançaram a saída.

- URYAAAAAAAAA! – jogaram-se porta afora, caindo embolados no chão, porém, por um milésimo de segundo crucial em que Kakashi espirrou, o cachorro maior o alcançou e conseguiu abocanhar os papéis.

Desesperado, ele bem que tentou recuperá-los, mas o QG se fechou em frente aos seus olhos em uma muralha intransponível.

- NÃÃÃÃÃÃÃÃOOOOOOOOOOOO! – colocou os braços sobre a cabeça e desabou ajoelhado no chão.
- Falhamos... – Sakura exteriorizou o pensamento de todos.

Konoha, Escritório da Hokage, 2h53min.

- Seus imprestáveis! – Tsunade ralhou com os desanimados ninjas. – Tá certo que a segurança do local era diferente, mas Shizune conseguiu todo o material necessário. – balançou a cabeça desanimada. - Aiai, e agora como vou entregar ao cliente os spoilers que ele pediu?
- Tsunade-baachan, eram só os spoilers que interessavam? – Naruto perguntou inocentemente.
- Claro, por que mais ele iria querer aqueles papéis?
- Ah, pensei que fosse importante ser o original, ou que houvesse alguma coisa secreta entre os papéis.
- Não, não, era só a história que interessava... – a Hokage falou sem entender o motivo do questionamento.
- Por que não me disse isso antes? – sorriu faceiro enquanto pegava um calhamaço de papéis de dentro de sua bolsa de instrumentos e entregava à Hokage. – Eu ajudei o ero-sennin com essa nova história, aproveitei as idéias de um mangá que estou lendo, por isso o Gomu-Gomu no título, e aí acabei ficando com uma cópia e...
Parou a narração animada ao ver as auras negras pairando sobre as cabeças de todos.
- Foi alguma coisa que eu disse?
- Você os tinha todo esse tempo? – Sasuke perguntou muito, muito sério.
- Bem... Sim...
- Pega ele! – Tsunade gritou e todos praticamente voaram sobre Naruto que atinou a fugir mais que depressa.
- Que hostilidade é essa pessoal? Cadê a união, companheirismo? – perguntou com seu olhar mais amigo.
- Esqueça esse papo brabuletado e volta aqui! – Sakura gritou estressada.

- Ferrou.

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Notas: A obra Naruto pertence exclusivamente ao seu criador, Masashi Kishimoto. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

Divulgação

A Invasão Ninja Continua...

Por: Junior Fonseca (sobre press-release)

A PlayArte acaba de lançar o segundo box da série Naruto. São mais cinco discos contendo a exclusiva versão original, sem cortes, e em cada volume, um card colecionável. Confira os detalhes:

::: A História:

Você acha que sabe o que é um ninja? Isso é porque você não conhece Naruto Uzumaki. Aos 12 anos, ele estuda para se tornar ninja – mais do que isso, aliás, já que ele quer ser o melhor de todos os tempos! Ele vai se esforçar ao máximo para aprender os jutsus, técnicas secretas que permitem habilidades extraordinárias como manipular fogo, água ou ainda se multiplicar. O problema é que Naruto, o pior aluno de sua classe, é exibido, problemático e cheio de energia, sempre se metendo em encrencas. Ao lado da amada Sakura e do eterno rival Sasuke, Naruto integra a equipe de número 7, aprendendo as lições do misterioso ninja Kakashi e enfrentando os mais perigosos inimigos.

::: Volume 6 – A PROVA CHUNIN

Episódios: A Prova Chunin / Identifique-se: Novos e Poderosos Rivais / O Desafio Chunin: Rock Lee Contra Sasuke / A Batalha Genin: Os Nove Novatos Se Enfrentam

::: Volume 7 – DESAFIO NA FLORESTA DA MORTE

Episódios: Liguem os motores: A Prova Chunin Começa! / A Décima Pergunta: Tudo ou Nada / A Floresta da Morte / A Prova Chunin Segunda Etapa: A Floresta da Morte

::: Volume 8 – O SHARINGAN REVIVIDO

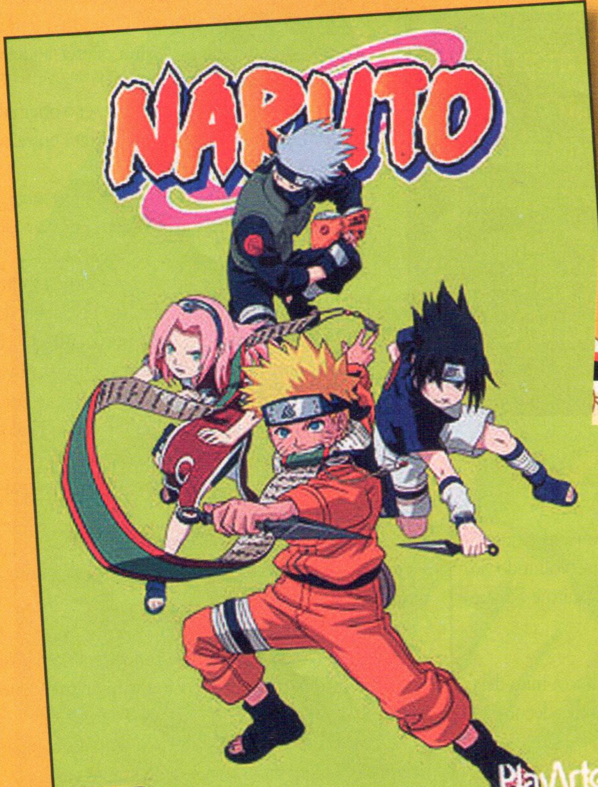
Episódios: Comer ou Ser Comido: Pânico na Floresta / O Contra-Ataque de Naruto: Nunca se Renda! / O Sharingan Revivido: Jutsu Chama do Dragão

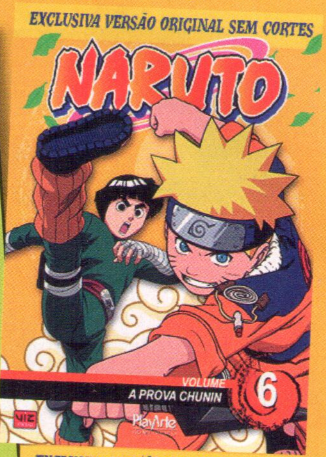
::: Volume 9 – FORMAÇÃO DE BATALHA

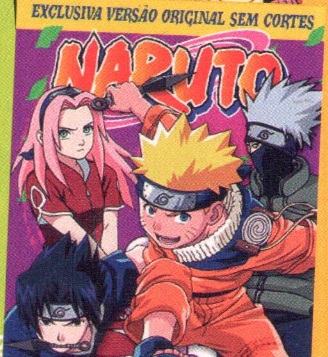
Episódios: A Promessa do Sobrancelhudo: Amor Eterno e Proteção / Sakura Floresce / Formação de Batalha: Ino-Shika-Cho!

::: Volume 10 – A FORÇA CRUEL DE GAARA

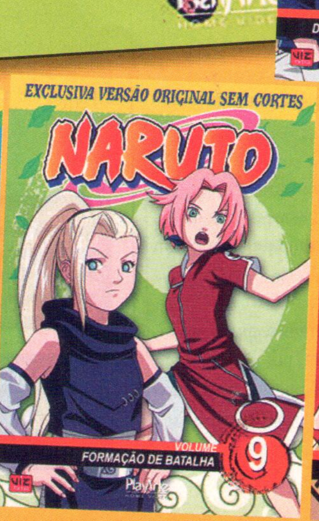
Episódios: Akamaru Treme: A Força Cruel de Gaara / O Segredo do Pergaminho: Não é Permitido Olhar / Clone Contra Clone: Os Meus São Melhores Do Que Os Seus

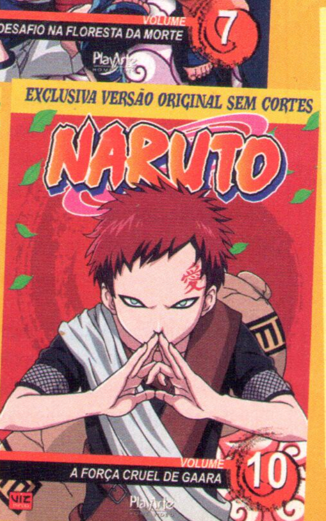

NARUTO
VIZ media
PlayArte


EXCLUSIVA VERSÃO ORIGINAL SEM CORTES
NARUTO
VOLUME 6
A PROVA CHUNIN
PlayArte


EXCLUSIVA VERSÃO ORIGINAL SEM CORTES
NARUTO
VOLUME 7
DESAFIO NA FLORESTA DA MORTE
PlayArte

EXCLUSIVA VERSÃO ORIGINAL SEM CORTES
NARUTO
VOLUME 8
O SHARINGAN REVIVIDO


EXCLUSIVA VERSÃO ORIGINAL SEM CORTES
NARUTO
VOLUME 9
FORMAÇÃO DE BATALHA


EXCLUSIVA VERSÃO ORIGINAL SEM CORTES
NARUTO
VOLUME 10
A FORÇA CRUEL DE GAARA

INFORMAÇÕES DO DVD:

Versão Dublada TV (Lado A)
Formato de Tela: 4 x 3 Fullscreen
Áudio: Inglês e Português 2.0
Legenda: Português e Sem Legenda

Versão Original Sem Cortes (Lado B)
Formato de Tela: 4 x 3 Fullscreen
Áudio: Inglês e Japonês 2.0
Legenda: Português e Sem Legenda
Extras: Perfil dos Personagens / Glossário do Mundo de Naruto / Abertura e Encerramento Originais

Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br

TOP 5 (MANGÁ)

Os mangás mais vendidos da COMIX BOOK SHOP (www.comix.com.br)

1º) **NARUTO**
2º) **Death Note**
3º) **Bleach**
4º) **Full Metal Alchemist**
5º) **Gantz**

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
THE LOST CANVAS
A SAGA DE HADES
4
CONDE CAIN
God Child
KAORI YUKI
Masami Tsuda
kare kano
as razões dele, os motivos dela
21
NARUTO
VOL. 11
MASASHI KISHIMOTO
SETON

MANGÁS

LANÇAMENTOS:

- Seton nº 1 R$ 15,90
- Naruto nº1 e 11 R$ 9,90 (cada)
- Jornada ao Oeste vol. 01 R$ 42,90
- Delivery Service Of Corpse nº 01 R$12,90
- Galism nº 1 R$9,90
- Hunter X Hunter nº1 ao 3 R$ 10,90 (cada)
- CDZ – Lost Canvas – A Saga de Hades nº1 e 4 R$ 10,90 (cada)
- Princess Princess nº1 ao 5 R$ 9,50 (cada)
- Paradise Kiss nº1 e 4 R$ 9,90 (cada)
- Tarot Café nº1 ao 5 R$ 10,00 (cada)
- Grimms Mangá (ed. única) R$ 11,90
- Zettai Kareshi nº1 ao 6 R$ 9,90 (cada)

NOVIDADES:

- Bleach nº1 e 9 R$ 9,90 (cada)
- Gantz nº1 e 9 R$ 9,90 (cada)
- Kil-Dong nº1 e 4 R$ 9,90 (cada)
- Death Note nº1 ao 10 R$ 10,90 (cada)
- Gravitation nº1 ao 11 R$ 10,95 (cada)
- Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 3 R$ 10,50 (cada)
- Samurai Executor nº1 ao 8 R$ 14,90 (cada)
- Samurai Girl nº1 e 12 R$ 5,90 (cada)
- FullMetal Alchemist nº1 ao 28 R$ 6,90 (cada)
- Love Hina Infinity R$ 19,90
- Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
- Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
- A Serpente Vermelha R$ 24,90
- InuNeko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada) (só para adultos)
- Warcraft nº1 ao 3 – Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90(cada)
- Battle Royale nº1 ao 13 R$ 12,90 (cada)
- Lodoss War – A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
- FullMetal Panic nº1 ao 9 R$ 9,50 (cada)
- .hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
- Trigun nº1 e 2 R$ 18,90 (cada)
- Mangá 1945 R$ 14,00
- Blood –The Last Vampire (ed. única) R$ 9,90
- Estranho Mundo de Jack-Mangá (ed. única) R$ 14,90
- Witchblade nº1 e 2 R$ 9,90 (cada)
- Sócrates in Love (ed. única) R$ 19,90
- Conde Cain nº1 ao 8 R$ 9,50 (cada)
- Cowa! (Akira Toriyama, ed. única) R$ 14,90
- Lodoss War - A História de Deedlit nº1 e 2 R$ 10,50 (cada)
- Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50 (cada)
- Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50 (cada)
- Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
- Nekomagin (ed. especial) R$ 24,90
- Panorama do Inferno R$ 12,00
- Monster nº1 ao 9 R$ 12,00 (cada)
- Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
- Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
- Sanctuary nº1 ao 5 R$ 12,00 (cada)
- Karekano nº1 ao 12R$ 9,50 (cada) e nº13 ao 21 R$ 9,90 (cada)
- El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
- Yu-Gi-OH nº1 ao 17 R$ 10,90 (cada)
- Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
- Tsubara Chronicles nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) e nº11 e 12 R$ 6,90 (cada)
- xxxHolic nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) e nº11 e 12 R$ 6,90 (cada)
- O Tigre e o Dragão nº1 ao 10 R$ 8,90 (cada) e nº11 R$ 17,80
- MaruSaku – Histórias Curtas (Akira Toroyama) Vol.1 ao 3 R$ 14,90 (cada)
- Angry nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
- Negima nº1 a 21 R$ 5,90 (cada) e nº 21 e 22 R$ 6,90 (cada)
- Priest nº1 ao 16 R$ 10,00 (cada)
- Planet Blood nº1 ao 11 R$ 10,00(cada)
- Angel Sanctuary nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada) nº26 ao 36 R$ 5,90 (cada)
- Berserk nº1 ao 36 R$ 5,90 (cada)
- Fruits Basket nº1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
- Evangelion – Iron Maiden nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) e nº5 ao 12 R$ 6,90 (cada)
- Slam Dunk nº1 ao 31 R$ 9,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO

- Onegai Teacher nº1 e 2 R$ 9,80 (cada)
- Tokyo Babylon nº1 ao 7 R$ 9,80 (cada)
- Quark nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
- Angelic Layer nº1 ao 5 R$ 9,80 (cada)
- O Chamado nº1 e 2 R$ 13,90 (cada)
- Megamen NT Warrior nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
- Love Junkies nº1 ao 42 R$ 5,50 (cada) e nº45 R$ 5,90 (só para adultos)
- Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada) (só para adultos)
- Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10 R$ 12,90 (cada)
- Samurai X nº 1a 4,6,9 ao 34 R$ 2,90 (cada) nº 35 ao 48 R$ 3,90 (cada) nº 49 ao 56 R$ 4,90 (cada)
- Samurai X – Especial R$ 4,50
- Love Hina nº1,3 ao 14 e 16 R$ 3,50 (cada) nº17 ao 27 R$ 3,90 (cada) nº 28 R$ 4,90
- Video Girl AI nº1 ao 18 R$ 2,90 (cada) nº19 ao 24 R$ 3,90 (cada) nº 25 ao 30 R$ 4,90 (cada)
- Shaman King nº1 ao 49 R$ 4,50 (cada) nº50 ao 64 R$ 4,90 (cada)
- Sakura Card Captor nº2 ao 24 R$ 2,90 (cada)
- Inu Yasha nº5 ao 6 R$ 3,50 (cada) nº7 ao 12 R$ 3,90 (cada) nº13 ao 30 R$ 4,50 (cada) nº 31 ao 95 R$ 4,90 (cada) nº 96 ao 101 R$ 4,90 (cada)
- Princesa e o Cavaleiro nº1 ao 4 R$ 3,50 (cada) nº 5 ao 8 R$ 3,90 (cada)
- YuYu Hakushô nº2 ao 4 R$ 3,50 (cada) nº 5 ao 14 R$ 3,90 (cada) nº 15 ao 38 R$ 4,90 (cada)
- Chobits nº 2 ao 15 R$ 4,90 (cada) nº 16 R$ 5,90
- Cowboy Bebop nº 1 ao 6 R$ 4,90 (cada)
- Gunnm nº 1 ao 18 R$ 4,90 (cada)
- X 1999 nº 1 ao 18 R$ 9,80 (cada)
- Bastard nº 1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
- Star Wars Episodio I – A Ameaça Fantasma nº 1 e 2 R$ 3,90 (cada)
- Guerra Nas Estrelas – O Império Contra Ataca nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
- Guerra Nas Estrelas – Uma Nova Esperança nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
- Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
- BT'X nº1 ao 16 R$ 9,80 (cada)
- Peach Girl nº2 ao 4 R$ 3,90 (cada) nº5 ao 7 R$ 4,50 (cada) nº8 ao 11 R$ 4,90 (cada) nº12 ao 24 R$ 5,50 (cada) nº25 e 26 R$ 5,90(cada)
- Dragon Ball nº1 ao 32 R$ 3,90 (cada)
- Dr. Slump nº1 ao 6 R$ 4,50 (cada) nº7 ao 14 R$ 5,20 (cada)
- Dragon Ball Z nº1 ao 29 R$ 3,90 (cada) nº30 ao 51 R$ 4,90 (cada)
- Cavaleiros do Zodíaco nº1 ao 21 R$ 3,90 (cada) nº22 ao 25 R$ 4,50 (cada) nº26 ao 48 R$ 5,90 (cada)
- Fushigi Yûgi nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) nº10 ao 36 R$ 5,20 (cada)
- Blade nº1 ao 28 R$ 5,20 (cada) nº 29 ao 34 R$ 5,90 (cada) nº35 ao 38 R$ 6,90 (cada)
- Chonchu nº1 ao 15 R$ 9,90 (cada)
- Guerreiras Mágicas nº 1 ao 12 R$ 3,40 (cada)
- One Piece nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) nº 10 ao 38 R$ 5,20 (cada) nº 39 ao 60R$ 5,90 (cada) nº61 ao 66 R$ 6,30 (cada)
- Éden nº2 ao 7 R$ 3,90 (cada) nº 8 ao 11 R$ 4,50 (cada) nº 12 e 14 R$ 4,90 (cada) nº 15 ao 20 R$ 5,50 (cada) nº21 e 22 R$ 5,90 (cada)
- Lobo Solitário nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
- Slayers nº1 ao 7 R$ 4,90 (cada) nº 8 e 17 R$ 5,50 (cada)
- Ragnarök nº 3 ao 19 R$ 5,90 (cada)
- NG Evangelion nº 4 ao 12 R$ 4,50 (cada) nº 13 ao 16 R$ 5,30 (cada) nº 17 ao 18 R$ 6,30 (cada) nº 19 e 20 R$ 6,90(cada)
- Vagabond nº 1 ao 11 R$ 5,50 (cada) nº 12 ao 40 R$ 6,30 (cada) nº 41 ao 44 R$ 6,90 (cada)

LIVROS E ALBUNS DE LUXO

- Transformers – Ed. Encadernada R$ 10,90 (cada)
- Robotech – Ed. Encadernada R$ 10,90 (cada)
- Samurai das Tesouras R$ 39,00
- Estratégia Samurai R$ 32,90
- Minha Vida Como Gueixa R$ 39,90
- Tokyo Girls R$ 49,90
- Gestos Japoneses R$ 19,90
- Guia da Cultura Japonesa - São Paulo R$ 49,00
- Almanaque da Cultura Pop Japonesa R$ 34,00
- Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos – Livro Especial R$ 75,00
- Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol.1 ao 3 R$ 24,90 (cada)
- Kana & Mangá Vol.1, 2 e 3 R$ 14,90 (cada)
- Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
- Técnicas de Desenhar Mangá Vol.1 a 3 R$ 29,00 (cada)
- Sudoku & Mangá R$ 9,90
- As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
- A Arte da Guerra – Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilíngüe R$ 19,90
- O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
- Adolf Vol. 1 ao 5 R$ 27,90 (cada)
- Che – Uma Biografia R$ 23,50
- Nausicaa Vol. 1 ao 3 R$ 29,90 (cada)
- Bambi Vol. 1 ao 3 R$ 22,00 (cada)
- Enciclopédia dos Samurais (livro) R$ 49,00
- A Arte do Ninja - Entre Ilusão e Realidade (livro) R$ 49,00
- Sade Ed. Especial (proibido para menores de 18 anos) R$ 13,90
- Tempest Ed. Especial (proibido para menores de 18 anos) R$ 14,90
- Mulheres Ed. Especial (proibido para menores de 18 anos) R$ 33,00
- Sandland (Akira Toroyama – Ed. Especial) R$ 14,90
- Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco R$ 38,00
- Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
- Cavaleiros do Zodíaco – Gigantomaquia Vol. 1 e 2 R$ 25,00 (cada)
- O Grande Livro do Mangá R$ 39,00
- Vampiro que Ri R$ 29,00
- Paraíso – O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
- Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945 R$ 36,00
- Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960 R$ 36,00
- Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-1975 R$ 29,00
- Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989 R$ 29,00
- Dragon Ball - Ed. Definitiva Nº 1 ao 13 R$ 19,90 (cada)
- Vagabond – História de Musashi – Ed. Definitiva nº 1 ao 6 R$ 25,00 (cada) nº 8 ao 14 R$ 27,50 (cada)
- Samurai X Kaden R$ 49,00
- Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
- Japonês em Quadrinhos R$ 47,00
- Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios R$ 20,00
- Japonês em Quadrinhos Vol.2 R$ 47,00
- Japonês em Quadrinhos Vol.2 Caderno de Exercícios R$ 20,00
- Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
- Nosferatus (Arthur Garcia) R$ 16,90
- Buda Vol. 1 ao 14 R$ 19,90 (cada)
- Anime Comics – YuYu Hakushô Vol. 1 ao 3 R$ 19,90 (cada)
- Anime Classics – Cavaleiros do Zodíaco Vol. 1 ao 4 R$ 13,90 (cada)

CARDGAMES

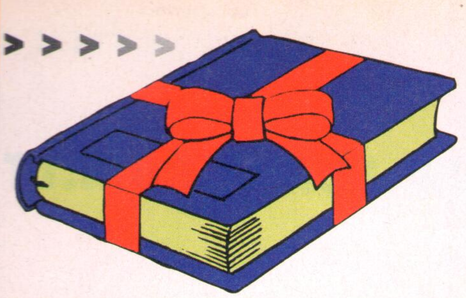
Yu-Gi-Oh! (Em Português – Originais)

- Deck Estrutura - Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
- Deck Estrutura - Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
- Deck Estrutura - Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
- Deck Estrutura - Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
- Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
- Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R$ 9,90

Onde Encontrar:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

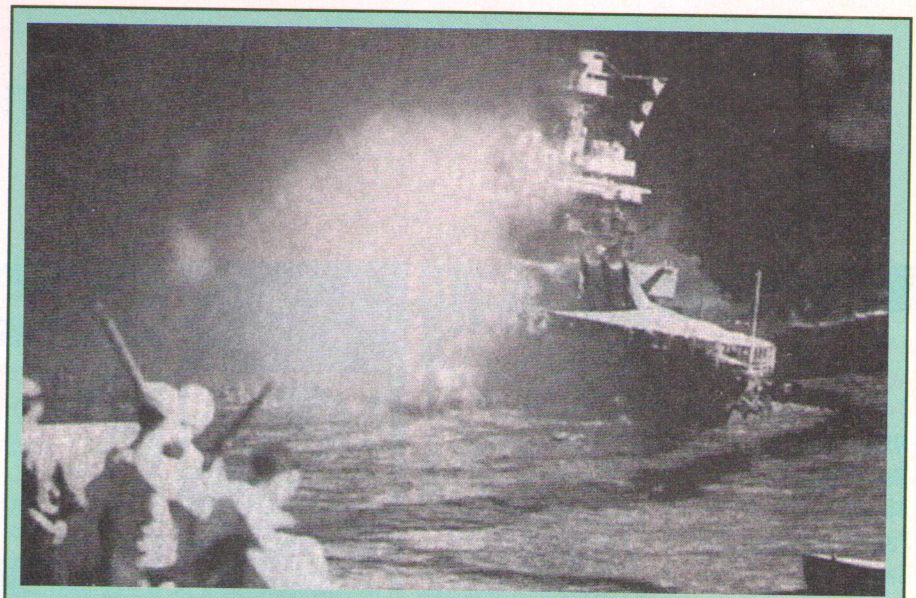


OUTONO, A Estação da Leitura (Dokusho no Aki)

Os japoneses consideram o outono a melhor época para a leitura. Neste período do ano, o sol se põe mais cedo e as noites ficam mais longas, enquanto o calor do verão vai dando lugar para a brisa refrescante do outono, convidando as pessoas a se dedicarem a um bom livro. É no outono, entre os dias 27 de outubro e 9 de novembro, que os japoneses promovem a Semana do Livro (Dokusho Shûkan), organizando exposições de livros, palestras, concursos literários e diversas outras atividades para estimular a leitura.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1630 – É proibida a importação de livros referentes ao cristianismo.
Foi morto Yamada Nagamassa.
1632 – Estabelecida a lei dos processos.
Aumenta o número de ronins (samurais desempregados) por causa da redução e desapropriação de feudos pelo governo central.
1633 – Proibida a saída de barcos japoneses ao estrangeiro.
1635 - Proibição total da saída de barcos ao estrangeiro.
Os daimios (senhores feudais) foram obrigados a servir ao Xogum, na capital Edo.
1636 – Foi estabelecido o posto fiscal de Hakone.
Foi construído o Templo xintoísta de Nikko: o Tosho-gu.
Emitida a moeda "kan-ei tsuhô".
1637 – Deu-se a revolta de Shimabara.
1638 – Foi estabelecida uma lei proibindo a construção de barcos grandes.
1639 – Foram fechados os portos; somente aos holandeses foi permitido o comércio, em Dejima.
Numerosos cristãos foram forçados a renunciar à sua crença.
1641 – Os holandeses foram obrigados a se mudarem para Dejima, em Nagasaki.
1642 – O governo nipônico obrigou os capitães holandeses a virem ao Japão, para apresentarem um relatório sobre o movimento mundial.
1643 – Motim dos lavradores, em Iwashiro.
1645 – Morre Miyamoto Musashi, o maior espadachim de todos os tempos.



GUERRA CONTRA OS ALIADOS

O Japão entrou em guerra contra os Aliados, em 1941, com o ataque ao porto de Pearl Harbor. Esta guerra foi a passagem mais trágica de sua história, pois, além da perda em material e em homens, teve que se render incondicionalmente.

POVO AINU

Os ainus são uma minoria étnica que habita principalmente a ilha de Hokkaido, norte do Japão. Sua população atual é estimada em pouco mais de 20 mil pessoas. Os ainus puros são cada vez mais raros, devido a intercasamentos com japoneses. Até há pouco tempo, considerava-se que os ainus e os japoneses pertenciam a grupos étnicos distintos, sendo aqueles de origem caucasiana e estes, mongolóides.

De fato, um ainu típico é fisicamente diferente dos demais japoneses, possuindo, por exemplo, cabelos mais espessos e abundância de pêlos no corpo. Estudos mais recentes de antropologia cultural, hematologia e outros ramos da ciência, contudo, sugerem muita semelhança entre os ainus e os japoneses do Período Jômon (8000 a.C. - 300 a.C.). Há também estudos de lingüística apontando similaridades entre a língua japonesa e a língua dos ainus no que se refere à gramática e ao vocabulário.

BANZAI! (Viva!)

A palavra banzai costuma evocar, em muitos ocidentais, o passado militarista do Japão do período da Segunda Guerra. Uma cena típica que povoa a cabeça de muitas pessoas, graças a inúmeros filmes sobre a guerra, é a de um piloto suicida, com um sol nascente desenhado numa tira de pano atada à cabeça, lançando resolutamente seu avião contra um navio inimigo depois de gritar banzai!

Ainda hoje, o banzai com esta acepção figura entre os termos que soam mais familiares para os que desconhecem a língua japonesa, ao lado de palavras como kamikaze e harakiri. Muitos ocidentais que associam o banzai a um grito de guerra ficariam surpresos se descobrissem que esta palavra tem originalmente um significado benigno e pacifista. É um vocabulário utilizado para desejar longa vida ("tomara que você vida dez mil anos") e prosperidade.

INVASÃO JAPONESA

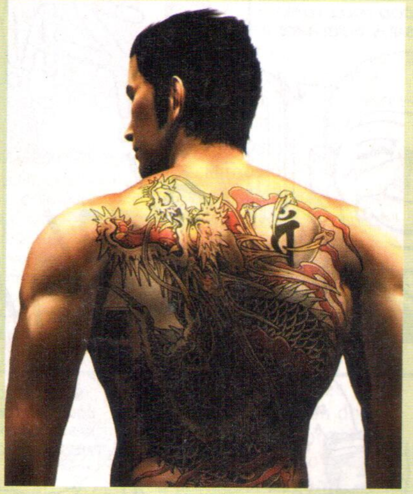
COM O PROGRESSO DO CAPITALISMO, O JAPÃO TEVE QUE EXPANDIR O SEU MERCADO NO CONTINENTE VIZINHO. FOI NESSA OCASIÃO QUE SE INICIOU A INVASÃO DA MANDCHÚRIA, QUE LOGO PROTESTOU, POR INTERMÉDIO DA LIGA DAS NAÇÕES. NÃO TENDO O JAPÃO JUSTIFICATIVA PARA A POSSE DAQUELE TERRITÓRIO, DEMITIU-SE DESSE ÓRGÃO INTERNACIONAL, EM 1933.

KINROO KANSHA NO HI

No dia 23 de novembro é comemorado no Japão, o Kinroo Kansha no Hi (Dia de Ação de Graças ao Trabalho), quando os cidadãos dedicam sentimentos de gratidão mutuamente, valorizando o trabalho e comemorando a produção. Equivale ao Thanks Giving Day da Europa e América. Historicamente, antes da 2ª Guerra Mundial havia uma comemoração chamada Niinamesai, em que o Imperador oferendava a Deus os novos cereais colhidos naquele ano. Esta Festa da Colheita era uma importante atividade, e está registrada na mitologia que a Deusa Amaterasu a realizava. Atualmente, é comemorada da mesma forma que a cerimônia de posse do Imperador, num barracão preparado para a cerimônia, onde há um leito com esteira e são colocadas duas cadeiras ao lado.

YAKUZA DO SÉCULO XIX

No Século XIX a figura do yakuza era até folclórica. Eram exímios espadachins e não toleravam a injustiça. Shimizu no Jirocho era o poderoso chefão que até ajudou a restaurar o poder imperial. O nome dele era simplesmente Jirocho, Shimizu era o local do seu domínio, pois somente os samurais e nobres possuíam sobrenome, na época do feudalismo japonês.



O ESPÍRITO DE SAMURAI

O JAPÃO FOI TOTALMENTE ARRASADO COM A GUERRA DO PACÍFICO. ISSO, PORÉM, NÃO PODE ESMAGAR O ÂNIMO DO POVO. OS JAPONESES SE REERGUERAM DA DOLOROSA DERROTA, DO MEIO DOS DESTROÇOS E CINZAS, PARA A RECONSTRUÇÃO DA PÁTRIA. HOJE, MAIS DE SESSENTA ANOS DEPOIS DA AMARGA RENDIÇÃO, O JAPÃO SE COLOCOU ENTRE AS MAIORES POTÊNCIAS. CALCULA-SE QUE TREZENTOS MIL NIKEIS (DESCENDENTES DE JAPONESES) BRASILEIROS ESTEJAM TRABALHANDO ATUALMENTE NA TERRA DAS CEREJEIRAS.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

Liberdade
Rudge Ramos

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

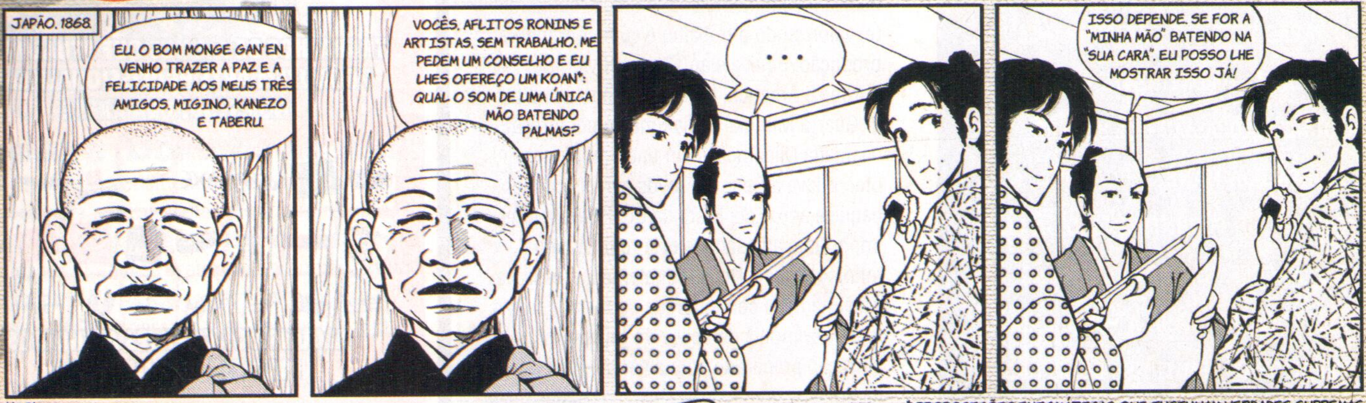
areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

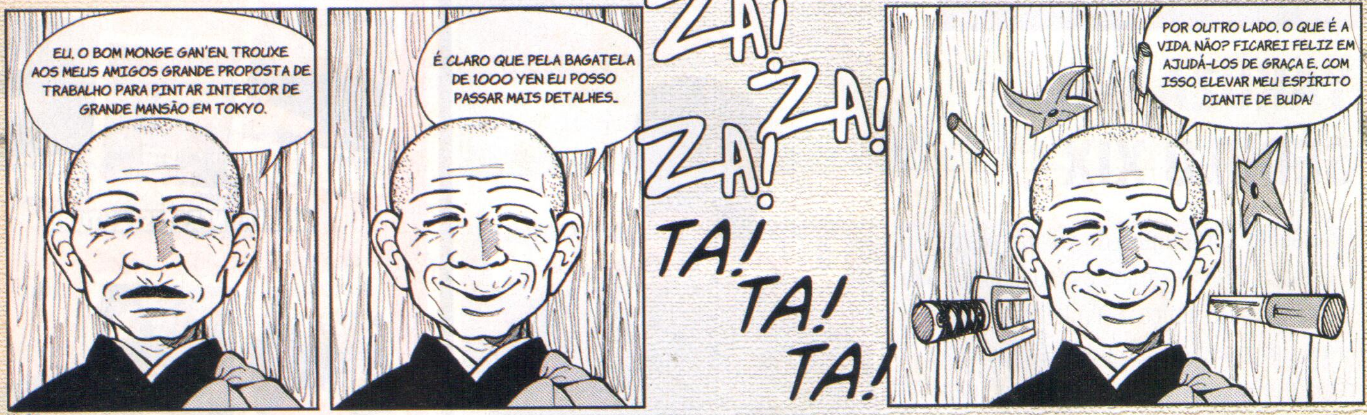
RONINS
Studio Seasons

No Japão da era Meiji, os desocupados ronins Kanezo, Migino e Taberu escolhem um novo e perigoso meio de ganhar a vida: tornam-se artistas!

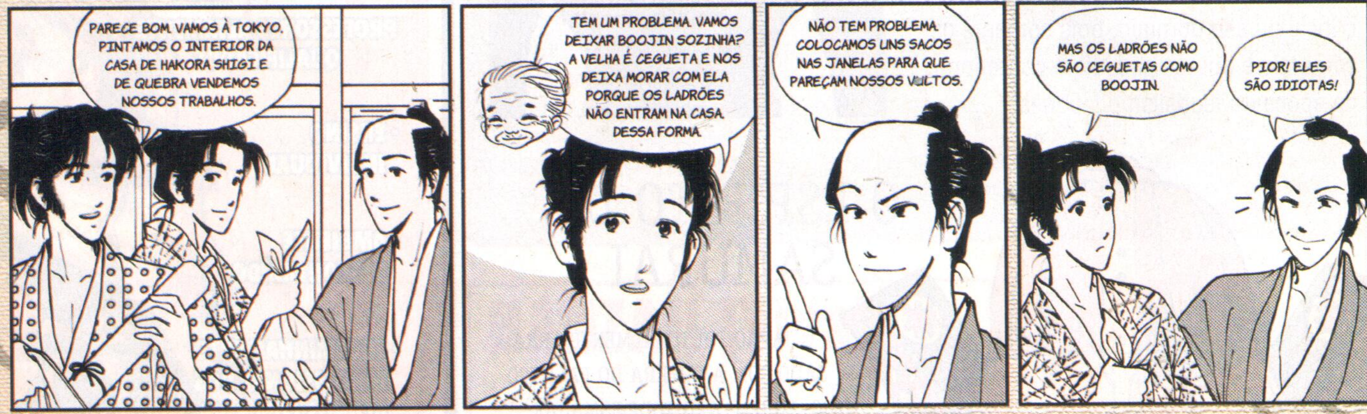

JAPÃO. 1868.
EU, O BOM MONGE GAN'EN, VENHO TRAZER A PAZ E A FELICIDADE AOS MEUS TRÊS AMIGOS, MIGINO, KANEZO E TABERU.
VOCÊS, AFLITOS RONINS E ARTISTAS, SEM TRABALHO, ME PEDEM UM CONSELHO E EU LHES OFEREÇO UM KOAN*: QUAL O SOM DE UMA ÚNICA MÃO BATENDO PALMAS?
...
ISSO DEPENDE. SE FOR A "MINHA MÃO" BATENDO NA "SUA CARA", EU POSSO LHE MOSTRAR ISSO JÁ!

Nº 01

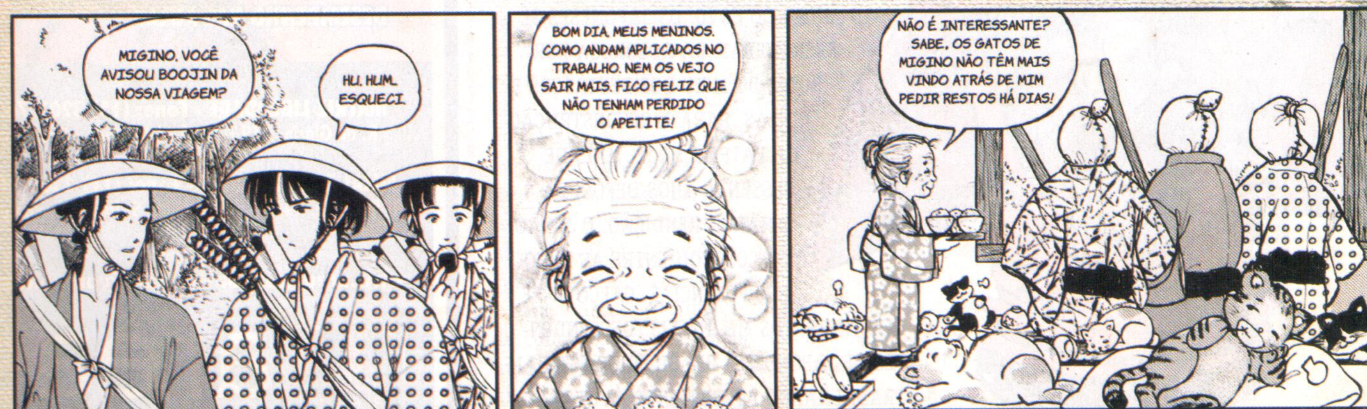
* PROPOSIÇÕES ENIGMÁTICAS QUE INSINUAM VERDADES SUPREMAS


EU, O BOM MONGE GAN'EN, TROUXE AOS MEUS AMIGOS GRANDE PROPOSTA DE TRABALHO PARA PINTAR INTERIOR DE GRANDE MANSÃO EM TOKYO.
É CLARO QUE PELA BAGATELA DE 1000 YEN EU POSSO PASSAR MAIS DETALHES...
ZA! ZA! ZA!
TA! TA! TA!
POR OUTRO LADO, O QUE É A VIDA, NÃO? FICAREI FELIZ EM AJUDÁ-LOS DE GRAÇA E, COM ISSO, ELEVAR MEU ESPÍRITO DIANTE DE BUDA!

Nº 02


PARECE BOM. VAMOS À TOKYO, PINTAMOS O INTERIOR DA CASA DE HAKORA SHIGI E DE QUEBRA VENDEMOS NOSSOS TRABALHOS.
TEM UM PROBLEMA. VAMOS DEIXAR BOOJIN SOZINHA? A VELHA É CEGUETA E NOS DEIXA MORAR COM ELA PORQUE OS LADRÕES NÃO ENTRAM NA CASA DESSA FORMA.
NÃO TEM PROBLEMA. COLOCAMOS UNS SACOS NAS JANELAS PARA QUE PAREÇAM NOSSOS VULTOS.
MAS OS LADRÕES NÃO SÃO CEGUETAS COMO BOOJIN.
PIOR! ELES SÃO IDIOTAS!

Nº 03


MIGINO, VOCÊ AVISOU BOOJIN DA NOSSA VIAGEM?
HU, HUM. ESQUECI.
BOM DIA, MEUS MENINOS. COMO ANDAM APLICADOS NO TRABALHO. NEM OS VEJO SAIR MAIS. FICO FELIZ QUE NÃO TENHAM PERDIDO O APETITE!
NÃO É INTERESSANTE? SABE, OS GATOS DE MIGINO NÃO TÊM MAIS VINDO ATRÁS DE MIM PEDIR RESTOS HÁ DIAS!

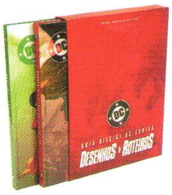
Nº 04

CONTINUA...

© 2008 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

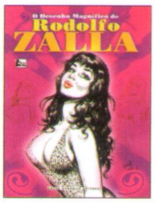
Guia de LIVROS DE DESENHOS

Se você que estudar desenho pra valer e quer investir no tema com maior profundidade, destacamos aqui uma série de livros que vão atender as suas necessidades artísticas em diferentes quesitos.



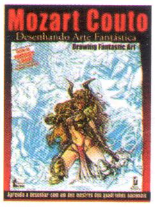
GUIA OFICIAL DC COMICS
Autores: Denny O'Neil e Klaus Janson
Formato: caixa com dois livros em p/b com 144 págs. cada | Capa dura
Preço: R$ 139,00 (a caixa com os dois volumes)

A mais importante coleção de livros que ensinam a desenhar super-herois lançada no Brasil chama-se **Guia Oficial DC Comics,** que trata de desenhos e roteiros. Trata-se de uma caixa com dois livros, que são vendidos juntos. O artista de Batman, **Klaus Janson**, assina o livro de **Desenho**. O escritor de Batman, **Denny O'Neil**, assina o livro de **Roteiros**. Janson e O'Neil sabem tudo sobre a criação de quadrinhos. E o que é mais importante, sabem ensinar.
Estas obras esmiúçam o modo de se fazer quadrinhos de super-heróis como **Batman**, **Superman**, **Lanterna Verde** e outros. Esta caixa supre as necessidades de profissionais, estudantes e aficionados que queiram entender os mecanismos de produção de uma das maiores editoras do mundo.



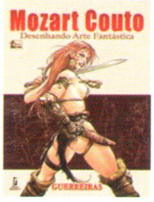
O DESENHO MAGNÍFICO DE RODOLFO ZALLA
Formato: 21 x 28 cm | 48 páginas em p/b
Preço: R$ 16,90

Trata-se de uma edição de luxo com dezenas de aulas de desenho, que servem tanto para os iniciantes quanto para os mais experientes. Além disso, o álbum pode ser encarado como um portfólio do autor, tamanha a categoria das ilustrações. Na edição, **Rodolfo Zalla**, que é um dos grandes responsáveis pela introdução da linguagem das histórias em quadrinhos nos livros escolares, revela muitos de seus segredos profissionais, tudo muito bem explicado, passo a passo. Há dicas para desenhar utilizando diversos materiais, em várias gramaturas de papel, com lápis, crayon, lápis-carvão, esferográfica, bicos-de-pena e pincéis. E mais: os segredos dos retoques com guache, panos manchados de tinta, dedos borrados, arranhões de gilete e outros macetes que o autor desenvolveu ao longo de anos de experiência.



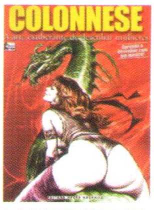
DESENHANDO ARTE FANTÁSTICA
Autor: Mozart Couto
Formato: 21 x 28 cm | 36 páginas em p/b
Preço: R$ 16,90

Com seu álbum **Desenhando Arte Fantástica, Mozart Couto** revela como desenhar a figura de ação com grande maestria. Mesmo aqueles que já sabem os princípios básicos no domínio do lápis irão se deleitar com o modo eficaz com que o mestre concebe seus dragões, monstros, guerreiros e belas mulheres. Os ensinamentos quanto à construção anatômica e luz-e-sombra são formidáveis. Assim como suas dicas sutis que ensinam demais!

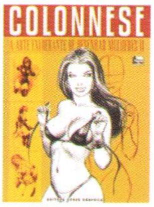


DESENHANDO ARTE FANTÁSTICA 2: GUERREIRAS
Autor: Mozart Couto
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas em p/b
Preço: R$ 16,90

Em seu segundo volume, **Desenhando Arte Fantástica 2: Guerreiras, Mozart Couto** apresenta inúmeras dicas e informações preciosas para quem deseja desenhar as mais belas mulheres guerreiras, para aqueles que querem aprimorar seu desempenho com o grafite e o nanquim.

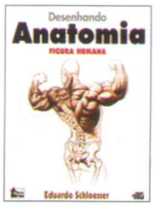


A ARTE EXUBERANTE DE DESENHAR MULHERES – VOLUME 1
Autor: Eugênio Colonesse
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas p/b
Preço: R$ 16,90



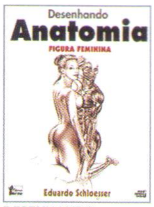
A ARTE EXUBERANTE DE DESENHAR MULHERES – VOLUME 2
Autor: Eugênio Colonesse
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas p/b
Preço: R$ 19,00

Há poucos anos, era muito difícil aprender a desenhar figuras femininas corretamente. Agora ficou fácil. O mestre do quadrinhos adultos, **Eugênio Colonnese** criou dois livros que mudou de vez essa história. São eles: **A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres – Volume 1** e **A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres – Volume 2.** Com esses livros você aprende a desenhar as mais belas mulheres com o traço de um dos maiores profissionais de quadrinhos do Brasil, o professor **Eugênio Colonnese**, o criador da sedutora vampira **Mirza**. Seus quadrinhos ficarão muito mais interessantes após conferir as dezenas de aulas magistrais apresentadas por Colonnese.

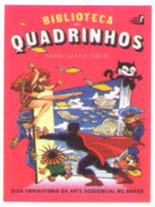


DESENHANDO ANATOMIA – FIGURA HUMANA
Autor: Eduardo Schloesser
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas em p/b | Capa cartonada
Preço: R$ 16,90

O excepcional anatomista **Eduardo Schloesser** transmite com muita facilidade os segredos de como desenhar de forma direta e simplificada a figura de anatomia bem feita. Ensinando tudo sobre a musculatura da figura masculina, **Desenhando Anatomia – Figura Humana** é uma edição dividida em seções que analisam todo o corpo do homem. E apresenta cenas de impacto onde os músculos analisados são postos em ação.
A figura feminina em ação, é o tema do segundo álbum do artista. Valorizando ângulos difíceis e a musculatura, **Desenhando Anatomia – Figura Feminina** vem sanar uma deficiência no setor de publicações do gênero. O livro traz a descrição da estrutura óssea e muscular, proporções, dinâmica e perspectiva do corpo feminino, mais regras básicas para desenhá-lo de maneira correta, com a didática de um autêntico especialista.



DESENHANDO ANATOMIA – FIGURA FEMININA
Autor: Eduardo Schloesser
Formato: 21 x 28 cm | 52 páginas em p/b | Capa cartonada
Preço: R$ 19,00



BIBLIOTECA DOS QUADRINHOS
Autor: Gonçalo Junior
Formato: 16 x 23 cm | 352 páginas p/b | Capa dura
Preço: R$ 59,00

Uma lenda diz que quase nada se escreveu sobre quadrinhos no Brasil. **Gonçalo Junior** prova que ocorreu o contrário. Ele assina o livro **Biblioteca dos Quadrinhos**, uma edição de luxo, onde o autor reuniu mais de 700 obras que falam dos quadrinhos. Este livro apresenta resenha, capa e ficha técnica, editora, formato, número de páginas, código ISBN e a disponibilidade no mercado de cada obra analisada.
Biblioteca dos Quadrinhos é dividido em nove partes: livros exclusivamente sobre quadrinhos; os que falam de quadrinhos (com pelo menos um capítulo a respeito); obras que falam de cartuns, caricaturas, charges e animação; álbuns com ensaios; romances que vieram dos comics e vice-versa; revistas especializadas e fanzines, além de dicas de sites e blogs.

Todos os livros aqui recomendados podem ser adquiridos na loja COMIX BOOK SHOP,

COMIX

na Al. Jaú, 1998, Cerqueira César, São Paulo, SP, CEP 01420-002, fones (11) 3088-9116 e 3083-2142
e-mail: loja@comix.com.br

Conheça outras obras pelo site:

www.comix.com.br

CENTER anime club
amurai X
o Tenge
01
Jaspion
01
HunterXHunter
01
Gantz
FullMetal Alchemist

www.centeranimeclub.com

CENTER anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!
Fornecemos nossa Lista de Títulos no site!

Munhequeiras, Bandanas, Chaveiros, Camisetas, Colar, Cosplay, Mangás
Acessórios para Cosplay, Animes, Mouse Pad, J-Music, Bonecos Importados

Rua Trajano, 64 Loja 13 - Lapa (11) 3675-5202
Rua 12 de Outubro, 326 - Lapa - (11) 7833-2355
São Paulo - SP
centeranimeclub@hotmail.com

BARBARA LINHARES - suu_hideto@yahoo.com.br